

PC PLAYER

Mai 2001 DM 9,90

ÖS 80,- / SFR 9,90 / LFR 240,- / HFL 12,50 /
LIT 14.000,- / bfr 240,- / DR 2.400,- / pta 1.100,-

DIE ZUKUNFT DER 3D-SHOOTER

UNREAL 2 — vs. — DOOM 3

Die neue Action-Generation: Alle Shooter im Vergleich

GROSSE MARKTÜBERSICHT

3D-GRAFIK

Welche Grafikkarten taugen am besten zum Spielen? GeForce 3 angetestet

8 DEMOS + 14 VIDEOS

EXKLUSIV-TEST UND VIDEOS

Z: STEEL SOLDIERS

Die Bitmap Brothers sind zurück

DEMOS: GOTHIC • GIANTS (DEUTSCH)
• DESPERADOS • SUMMONER
VIDEOS: Z: STEEL SOLDIERS • SERIOUS
SAM • WIZARDRY 8 • DIE VÖLKER 2
• TRIBES 2 • GEFORCE-3-DEMO
SPECIAL: 5 KARTEN ZU SIEDLER 4

2 CDs

NIT GROSSEM TIPPS-MAGAZIN: BLACK & WHITE, DIE SIEDLER 4, GOTHIC, SEVERANCE, UNDYING



"DER KRIEG IST SCHON LANGE ZU ENDE"

...SAGT MEIN OPA!

"... so sieht ein
gelungenes
Missionspack aus"

PC
GAMES
MAY '01

"... bietet
'Sudden Strike Forever'
aber auch erheblich mehr,
als die sonst üblichen
Zusatz-CDs"

PC
PLAYER
MAY '01

RELEASE
06. APRIL
2001!

SUDDEN STRIKE

FOREVER

4 Kampagnen
mit insgesamt
12 Missionen

10 Multiplayer-
Missionen
einschließlich
völlig neuer
Formen des
Multiplaying

Über 30
neue Einheiten

Sommer-,
Winter-, Herbst-
und Wüsten-
Landschaften

Map-and-
Mission-Editor

GameSpy-
Support

Verbessertes
und schnelleres
Interface

DAS OFFIZIELLE ADD-ON!

WWW.SUDDENSTRIKE.COM



In keiner Weise sollen mit dieser Anzeige die Gräueltaten des 2. Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden.

Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, dass es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel handelt.

ACTION

Es ist mal wieder an der Zeit, mit alten Mythen aufzuräumen. Dass ein PC-Spiel längst kein Kinderkram mehr ist, wissen wir schon seit langem. Nun haben wir es aber auch amtlich. Denn laut der aktuellen Statistik des Verbandes der Unterhaltungsindustrie (VUD) sind **fast 75 Prozent der Käufer von PC-Spielen älter als 19 Jahre**. Und wer jetzt mit der zweiten alten Kamelle, sprich der vermeintlich zunehmenden Brutalisierung der Computerspiele daherkommt, dem werfen wir eine weitere Statistik an den Kopf: Nach Aussage der Freiwilligen Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware (USK) bekamen noch im Jahr 1999 fast 21 Prozent aller Spiele eine USK-Altersempfehlung von 16 bis 18 Jahren. Im letzten Jahr traf dies nur noch auf 16,4 Prozent der Spiele zu. Natürlich haben die Action-Shooter nicht plötzlich Kreide gefressen, vielmehr scheint ein gewisser Lernprozess bei den verantwortlichen Stellen einzusetzen. Um diesen Denkvorgang zu beschleunigen, haben wir in der vorliegenden PC-Player-Ausgabe den 3D-Actionspielen ein großes Special gewidmet. Dort zeigen wir, dass dieses Spiele-Genre weitaus mehr bietet als nur stumpfsinniges Gebälger. In puncto Grafik definieren diese Spiele sogar schon seit Jahren den jeweils aktuellen technischen

Standard. Kurz gesagt: Actionspiele sind weitaus besser als ihr Ruf. Aber bilden Sie sich selbst eine Meinung und lesen Sie unser **großes 3D-Actionspecial** ab Seite 70.

»Actionspiele sind weitaus besser als ihr Ruf«

Und weil wir schon so schön beim Abschneiden von alten Zöpfen sind, packen wir auch gleich noch das nächste Märchen beim Schopf. Die interessantesten Spiele müssen nämlich gar nicht zwangsläufig aus den USA oder England kommen. Dass sich deutsche Entwickler nicht mehr mit Siedlungsprojekten und Fußballvereinen begnügen, zeigt das originelle Wild-West-Epos **Desperados**. Aber fast noch spannender ist die Entwicklung in Osteuropa. Neben dem russischen Überraschungsangriff von **Sudden Strike** und dem polnischen **Meon Project** beweisen nun auch die Tschechen, was sie auf der Planne haben. Praktisch aus dem Nichts legen sie mit **Original Wer** eines der kreativsten Echtzeit-Strategiespiele der letzten Zeit vor.

Bei so viel internationalem Flair wollten wir natürlich auch nicht zurückstehen und haben flugs unsere Ausländerquote gesteigert. Seit der Ausgabe verstärkt der aus Österreich stammende Tatoo-Fetischist **Christian Dexer** die PC-Player-Redaktion. Zu seinen Lieblings-Genres zählt der ehemalige Redakteur der Videogames und Anhänger gepflegter Frisuren: Rollenspiele, die Echtzeit-Strategie und – wie könnte es anders sein – verrückte 3D-Actionspiele.



Willkommen im Club
sagt das PC-Player-Team



Hinter (v.l.n.r.): Udo Hoffmann, Thomas Wörner, Dominik Knaus, Henrik Fisch, Stefan Seidel, Jochen Rist.
Mitte sitzend (v.l.n.r.): Joa Nettelbeck, Angela Fischer, Manfred Duy, Steffi Kufeler, Martin Schallie.

UNREAL 2



Beller Dich frei: Nie zuvor war ein Spezial so real und vor allen Dingen so lang wie unser Actionsschwerpunkt. Lesen Sie unerschrocken

ab Seite 70

ROBOT-RECYCLING



Kreiwil mit Metall: Die Blech-Soldaten aus Z: Steel Soldiers stehen für ein sehr actionlastiges Strategiespiel. Lesen Sie

ab Seite 128

RAUCHENDE COLTS



Deutsche Firmen auf dem Vermersch? Desperados ist ein Commando-Klen, der vor Atmosphäre nur so strotzt. Lesen Sie

ab Seite 120

GATES LÄST BITTEN!

Gates ist nur noch halb so reich wie vor dem Börsencrash: Ob der Gamestock-Event inclusive der fetten Xbox-Präsentation das wieder ändert?



PCPLAYER

PC Player gehört zur internationalen **PC-Gamer-Familie** des Future Networks – einem der weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

PC GAMER

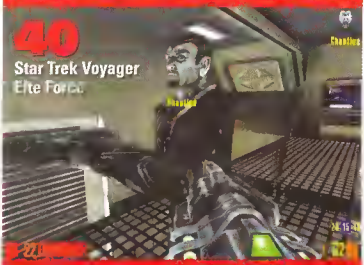
DEUTSCHLAND USA ENGLAND FRANKREICH ITALIEN HOLLAND POLEN

PCPLAYER

INHALT


36
 Battle Realms

40

 Star Trek Voyager
 Elite Force

 gamestock **01**
48

gamestock


196

 GeForce
 Spezialeffekte


Titelstory

70
 Unreal 2

NEWS

- 10 LETZTE MELDUNGEN
 12 LEGENDS OF MIGHT
 AND MAGIC
 12 GLOBAL OPERATIONS
 13 CIVILIZATION 3
 13 MASTER OF ORION
 13 DREADNOUGHT

- 14 JUMP GATE
 14 ULTIMA ONLINE:
 THE THIRD DAWN
 14 AQUANOX
 15 EXCALIBUR
 15 KING OF THE ROAD:
 DAS GESETZ DER STRASSE

PREVIEWS

- 68 BALDUR'S GATE 2:
 DER THRÖN VON BHAAL
 36 BATTLE REALMS
 30 CLOU! 2, DER
 32 DIABLO 2:
 LORD OF DESTRUCTION
 88 DOOM 3
 66 EARTH AND BEYOND
 70 EMPEROR BATTLE FOR DUNE
 67 FREEDOM FORCE
 48 GAMESTOCK -
 SPIELLEIN IN SEATTLE
 49 DUNGEON SIEGE
 50 SIGMA
 52 MECH COMMANDER 2
 53 ZOO TYCOON
 54 FLIGHT SIMULATOR
 54 TRAIN SIMULATOR
 55 HALO
 57 XBOX TOTAL
 46 GANGSTERS 2
 62 GLIDE, DIE
 47 MEDAL OF HONOR:
 ALLIED ASSAULT

- 39 RIM BATTLE PLANETS
 45 STAR TREK ARMADA 2
 40 STAR TREK VOYAGER:
 ELITE FORCE ADD-ON
 44 STAR TREK: BORG
 42 STARTOPIA
 58 TROPICO
 70 UNREAL 2 **Titelstory**
 76 REALE KONKURRENZ
 77 UNREALE ZÖGLINGE:
 SPIELE MIT DER
 UNREAL-ENGINE
 80 LESERUMFRAGE
 DEUTSCHLAND
 81 LESERUMFRAGE
 INTERNATIONAL
 82 3D-SHOOTER: WAS BEDEU-
 TET EIGENTLICH INDIZIERT?
 86 3D-SHOOTER:
 DIE SPIELERTYPEN
 87 UNREAL 2 VS. DOOM 3
 34 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS



RUBRIKEN

- 20 BUG REPORT
- 6 CO-ROM-INHALT
- 3 EDITORIAL
- 180 FAX-TIPPSABRUF
- 200 FETISCH.COM
- 212 FINALE
- 141 HALL OF FAME
- 24 HITPARADEN
- 18 IMPRESSUM
- 137 INSERENTENVERZEICHNIS
- 22 KREUZVORTÄTSEL:
- AIRBRUSH-PC ZU GEWINNEN
- 18 LENHARDT LÄSTERT
- 208 LESERBRIEFE
- 26 NACHSPIEL:
- ALARMSTUFE ROT 2
- 25 PC PLAYER ZEITSCHLEIFE
- 140 TOP ODER FLOP
- 28 RELEASE-LISTE
- 96 PC PLAYER PERSÖNLICH
- 200 OUAKE MOOS
- 97 SO WERTEN WIR
- 142 SPARSCHWEIN
- 148 SPIELE-KAUF-EMPFEHLUNGEN
- 203 UNREAL 2 MOOS
- 32 UNTER UNS: GREG ZESCHUK
- 211 VORSCHAU

SPIELETESTS

- 127 ATC SIMULATOR
- 133 CULTURES - ADD ON
- 120 DESPERADOS
- 125 EXPLOMAN
- 102 FALLOUT TACTICS - DIE STÄHLERNE BRUDERSCHAFT
- 112 FAR GATE
- 118 G-TOK
- 116 HIRED TEAM TRIAL
- 119 JETBOAT SUPERCHAMPS
- 137 ON THE ROCKS
- 138 ORIGINAL WAR
- 98 SERIOUS SAM
- 106 STAR WARS: EPISODE ONE - BATTLE FOR NABOO
- 110 SUDDEN STRIKE FOREVER
- 118 THE SIMS: PARTY OHNE ENDE
- 124 THREE KINGDOMS: IM JAHR DES DRACHEN
- 136 TREAD MARKS
- 108 TRIBES 2
- 128 Z:STEEL SOLDIERS **Titelstory**

SPECIALS

- 64 FIRMENBESUCH: MICROIDS KANADA
- 92 DAS GROßE FIRMEN-SCHLÜCKEN
- 40 FIRMENBESUCH: CRYO IN FRANKREICH
- 93 KLASSIKER-REMAKES: SPIEL'S NOCH EINMAL SAMI - LESERWÜNSCHE

HARDWARE

- 181 ANLAUF
- 182 HARDWARE-NEWS
- 183 KAUFEMPFEHLUNGEN
- 184 3D IN DER PRAXIS: GROßER 3D-GRAFIKKARTEN-VERGLEICHSTEST
- 197 GRAFIKEXZESSE MIT DER GEFORCE 3 **Titelstory**
- 192 KEINE PANIK: GRAFIKKARTEN-TUNING
- 194 TECHNIK TREFF
- 198 LAN-PLAYER



Z: Steel Soldiers



Fallout Tactics - Die stählerne Bruderschaft



Desperados

PLAYER'S GUIDE



154 Gothic

Tips & Tricks
153, 179
Tipps-Faxabruf
180

PCPLAYER

CD INHALT

Auf unseren Cover-CDs warten neun Demos und 14 Videos auf Sie. Freuen Sie sich außerdem auf Patches, einen Q3-MOD und neue Karten für »Siedler 4«!

MENÜ À LA CARTE

Falls unser Menü sich auf Ihrem Rechner nicht starten lässt oder sehr langsam läuft – Besserung ist für die nächste Ausgabe in Sicht! Gehen Sie diesmal in einem solchen Falle einfach mit dem Explorer in die entsprechenden Unterordner wie »Demos« oder »Videos«, und starten Sie die Anwendung direkt von dort aus.

CD A

Demos
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS)
Giants (deutsch)

Videos
(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS)
Multimedia Leserbrief
Entstehens der Leserbrief

Preview-Player:
Sarcus Sam, Wizardry 8
Test-Player:
Tribes 2
Trailer:
Die Völker 2, Myth 3, Ultimate Worlds Online
2, Steel Soldiers (2 Videos)
Technologie-Demos:
4 Videos über den brandneuen »Geforce 3«-Chip

Special
(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL)
Karten zu Siedler 4
MOD zu Duke 3
Bundesliga-Manager Editor
»Coaster-Design-Kit
(1) »Theme Park Manager«
»Lars Croft«-Song

PC-Player Datenbank
(befindet sich im Verzeichnis \DATABASE)
Alle Wertungen seit der Erstausgabe



Service-daten
(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE)
Adobe Acrobat Reader
Adobe Acrobat Reader
CD-Inlay im pdf-Format
DirectX 8
EISA-Net Internet-Zugangssoftware
Gamespy Arcade 1.0
Winzip 8.0
Windows Media Player 7

CD B

Demo des Monats:

Gothic

Demos
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS)
Ducos World Racing
Challenge
Evil Islands
Fate of the Dragon
Desperados

Patches
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES)
Ducos Ex Multiplexer Patch v.1.109
Ducos Ex v.1.011
Delta Force: Land Warrior 8h
Juggler Alliance v.1.01
Jet Fighter 4 Update 4
Kingdom under Fire v.1.08 (engl.)
Majesty Update 4
No one lives forever Upd. 2
Half Life Duplicating Force v.1.1.0.4
Sins Dogs v.1.05
Siedler 4 756 auf 751
Siedler 4 756 auf 751
Siedler 4 756 auf 755



Siedler 4 756 auf 815
Siedler 4 751 auf 725
Squadleader v.1.01
Swedish Touring
Cars Championship 2 v.1.1

CD-ROM
SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unten Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm CD-EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie stattdessen auch einfach über das Windows-Explorers aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung des Programmordners. Oben finden Sie die Installationsdateien. Ihre Frage zum Inhalt oder bei eventuellen auftretenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Fettme Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 5/2001,
Rosenheimer Str. 145b
81671 München

DEMO DES MONATS

GOTHIC



GENRE: Rollenspiel
HERSTELLER: Piranha Bytes/Shoe Box
ERROR: Pentium II/400, 128 MByte RAM, Windows 9x, 16 MByte-3D-Karte
BENÖTIGTE FESTPLATTENPLATZ: 172 MByte;
auf CD-B



Ein Rollenspiel, und noch dazu aus Deutschland – wer bei dieser Kombination an ein Meisterwerk denkt, mit einer lebendigen Welt, mit einer durchdachten Hintergrundgeschichte, der denkt richtig! Über drei Jahre verbrachte die Firma Piranha Bytes aus Bochum mit diesem Spiel und unsere Erwartungen waren nicht mehr die allerhöchsten. Wie dumm von uns. Jeder Bewohner in dem riesigen Bergwerk, in dem Sie sich herumtreiben, hat seinen eigenen Namen und auch fast immer etwas zu erzählen. Ein kleiner Hinweis: Wenn Sie sich mit jemandem unterhalten wollen, drücken Sie bitte die Aktionstaste, und gleichzeitig den Pfeil nach oben; das ist etwas ungewöhnlich, aber wenn man es weiß, ganz einfach. Ihr Auftrag in diesem Gebiet: Sie müssen eine neue Quelle für Minercrawler-Sekret finden.

Minercrawler sind gefährlich und kriechen überall in den Tiefen der Mine herum, wie ihr Name ja schon sagt. Gehen Sie langsam voran und überleben. Sie nicht! Sie merken: Vor nicht ist die Mutter aller Rollenspieler.

CD B

GAAANZ
FRISCH!

Auf der CD-A warten noch drei Leckerlis auf Sie, die so knapp reingekommen sind, dass wir sie nicht mehr in unsere Menü-Oberfläche einbinden konnten. Im Ordner »Special« finden Sie einmal einen MOD für »Duke 3 Arena« sowie neue Karten für Blue Bytes Aufbau-Knüller »Siedler 4«. Außerdem eine musikalische Fan-Hommage an »Lars Croft«!

DESPERADOS

Die Demo zum derzeit besten Taktik-Spiel lässt die Qualität dieses Titels wunderbar erahnen. Schon beim Vorspann kommt reichlich Atmosphäre auf. Eine bebilderte Kurzanleitung folgt, wer mehr Informationen benötigt, sollte sich den Readme-Text ansehen. In der Rolle von John Cooper stoßen Sie auf der Suche nach einem Gangster auf ein kleines Kaff an der mexikanischen Grenze. Der örtliche Sheriff sitzt in seinem eigenen Kitchchen, eine Bande Gesetzloser macht die Straßen unsicher. Zu allem Überfluss kreuzt auch noch ein rivalisierender Kopfgeldjäger auf, dem jedoch der hohe Bleigehalt der Luft nicht gut bekommt. Wie gut, dass Ihre beiden Begleiter über nützliche Spezialfertigkeiten verfügen. Kate sitzt schon im Salon und pokert mit dem Bösewicht, der Doc befindet sich in Ihrer Nähe. Nun gilt es, Wachtposten auszuschalten oder zu umgehen, um ja nicht vorzeitig entdeckt zu werden. Schließlich sind die Banditen in der Überzahl und nicht allzu zögerlich im Umgang mit ihren Bleispritzen. Seien Sie vorsichtig und nutzen Sie die Talente der drei Spielcharaktere!



CD B



GENRE: Strategie
HERSTELLER: Spellbound/Infogrames
ERFORDERT: Pentium II/266, 64 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 122 MByte; auf CD-B



CD B

EVIL ISLANDS

Heilige Amnesia, hilf! In Lumpen gekleidet erwachen Sie in den Ruinen eines Tempels. Dieses Gemäuer befindet sich auf einer höchst seltsamen Insel, soviel können Sie mit brummendem Schädel noch erkennen. Fast alle Erinnerungen sind aus Ihrem Kopf getilgt. Sie wissen nicht mehr wer Sie sind, noch, wie Sie an diesen seltsamen Ort gelangten. Irgendwo in Ihren Gehirnwirbeln finden Sie noch das Bild eines kleinen, geflügelten Wesens und an Ihrem Gürtel hängt als einzige Waffe ein Messer. Bei diesem Anblick nehmen die ersten Ihnen begegnenden Menschen Reißaus. Und als Sie der Gruppe nachsetzen, fällt Sie ein Wolf an. Tja, etliche Kämpfe erwarten Sie in dieser Demo, bei der alles in hübschem 3D dargestellt wird. Ein kleines Tutorial und zwei wählbare Schwierigkeitsstufen erleichtern den Einstieg.

GENRE: Strategie **HERSTELLER:** Nival/Ravensburger Interactive
ERFORDERT: Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 120 MByte; auf CD-B



CD B

VULPINE GLMARK

Mit diesem Programm können Sie sowohl die Funktionalität als auch die Schnelligkeit Ihrer 3D-Grafikkarte testen. Nehmen Sie sich aber bitte die Zeit, die Readme-Datei zu lesen, bevor Sie den »Vulpine Glmark« starten. Entweder, Sie wählen den Benchmark, um die Möglichkeiten Ihrer Grafikkarte auszutesten, oder Sie starten die Demo.

In beiden Fällen wird Ihnen eine virtuelle Kamerafahrt über eine tropische Insel geboten, beachten Sie dabei vor allem die grandiose Darstellung des Wassers. Im zweiten Abschnitt der Demo begeben Sie sich dann in ein unterirdisches Labor. Wollen Sie die Grafik wirklich genießen, sollte aber schon ein Pentium II/400 bereitstehen. Der Ladevorgang kann übrigens durchaus bis zu 30 Sekunden dauern, seien Sie also nicht beunruhigt, falls sich länger nichts rührt.

GENRE: Benchmark Test **HERSTELLER:** Vulpine **ERFORDERT:** Pentium/200, 128 MByte RAM, D3D-kompatible 3D-Karte (ab Voodoo 2, NVIDIA TNT) **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 61 MByte; auf CD-B



DUCATI WORLD

In dieser bemerkenswerten Demo der englischen High-Tech-Firma ATD dürfen Sie ein lauschiges Ründchen auf dem Arizona Bay-Kurs drehen. Die Motoren dröhnen, die Kurven fühlen sich schön rund an und die Gegner fahren nur gelegentlich vor die Begrenzungsmauern. Eine Besonderheit sind die zwei Bremsen, mit denen Sie hinter- als auch Vorderrad einzeln ansprechen. Ansonsten ist das Fahrverhalten nicht sehr real. Es genügt meist, wenn Sie vor starken Kurven etwas vom Gas gehen. Jede der drei Motorradklassen fährt sich gleich gutmütig.

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: ATD/Acclaim
ERFORDERTE: Pentium II/266, 32 MByte RAM, 16 MByte-3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 15 MByte RAM; auf CD-B



NBA LIVE 2001

In dieser Demo haben Sie zwei Möglichkeiten: Zum einen können Sie sich im Spiel eins gegen eins zwischen Michael Jordan und Kevin Garnett mit den Möglichkeiten eines guten Basketballers vertraut machen. Dunkings, Würfe aus der Distanz, Körperertüschungen, Dribblings, mit etwas Übung alles kein Problem. Zum anderen dürfen Sie sich an einem richtigen Spiel versuchen: Die Finalteilnehmer des letzten Jahres, die Los Angeles Lakers und die Indiana Pacers, stehen bereit. Die Veränderungen sind nicht gewaltig, am auffälligsten ist die verbesserte Animation der Bankspieler und des Publikums.

GENRE: Sportspiel **HERSTELLER:** EA Sports **ERFORDERTE:** Pentium II/200, 32 MByte RAM, Windows 9x, 4 MByte-3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 71 MByte RAM; auf CD-B



THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

Prachtvolle Animationen, gelungene Grafik und historisches Ambiente: Erleben Sie aufregende Schlachten in einem längst vergangenen chinesischen Zeitalter! Verbesserungen gegenüber der Demo in der PC Player 3/2001: Jetzt sind Mehrspielerpartien über LAN oder Internet möglich, zwei Karten stehen dafür zur Verfügung. Auch der Einzelspieler darf sich auf zwei neuen Karten austoben; außerdem wurden einige Bugs behoben.

GENRE: Echtzeitstrategie
HERSTELLER: Overmax/Edios
ERFORDERTE: Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 122 MByte; auf CD B



GIANTS - SEA REAPER

In der letzten Giants-Demo durften Sie die Rolle der Meecs übernehmen, diesmal möchte die liebliche Delphi unter Ihre Fittiche genommen werden. Delphi ist in der Demo noch jung und schwach. Erst, wenn Sie die verschiedenen Missionen des Smartie-Meisters erfüllt, erhält sie magische Kräfte. Wir können Ihnen nur raten, sich vor Spielbeginn mit den Tastaturkommandos ein wenig vertraut zu machen, denn es sind viele. Des Weiteren raten wir dazu, sich am freizügigen Outfit der Wassernixe nicht zu stören; schließlich würden allzu viele Kleider beim Schwimmen nur stören.

GENRE: Action-Strategie **HERSTELLER:** Planet Moon Studios/Virgin Interactive **ERFORDERTE:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, Windows 9x, 8 MByte-3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 121 MByte RAM; auf CD-A



SUMMONER

Zwei Helden, Joseph und Flaco, kontrollieren Sie hier aus der Sicht der dritten Person. Per Mausklick geben Sie die Bewegungsrichtung vor, Inventar- und Kartenansichten sorgen für Überblick. In dem Waldstück, in dem Sie abgesetzt werden, wimmelt es vor aggressiven Holzfällern und Soldaten. Machen Sie sich also am besten auf den Weg zur alten Stadt Lenele, deren Zugang Sie am Kartenrand finden und gehen Sie dem Ärger erst einmal aus dem Weg.

GENRE: Rollenspiel **HERSTELLER:** Volition/THQ
ERFORDERTE: Pentium II/266, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 132 MByte; auf CD-B

Video-Clips

Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus. Sie finden die Videodateien im Verzeichnis (VIDEOS) auf der CD A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis (SERVICE) auf derselben CD befindet.



PCPLAYER DATENBANK CD A

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmierer und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden.

Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehende Adresse.



Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: Datenbank, Rosenheimer Str. 145h, 81871 München



PCPLAYER LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klappt eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

PC PLAYER

4/2001

Heft-Highlights

Preview: Elite Force
Unreal 2
Preview: Star Trek: Battle Realms
Special: Gamespot
Im Test: Desperados
Im Test: Fallout Tactics
Im Test: 2 Steel Soldiers
Hardware: 3D-Grafikkarten
Fetisch: MOOs Duke 3, Unreal
Player's Guide: Black & White, Gothic

CD-Highlights

Top-Demo: Gothic
Demo: Giants (dt.), Desperados, Summoner
Preview-Player: Serious Sam, Wizardry 8



PC PLAYER

3/2001

Heft-Highlights

Preview: Black & White
Preview: Star Trek: Bridge Commander
Preview: Tropico
Special: 100 Ausgaben PC Player
Nachspiel: kowind
Data & Vampire
Im Test: Theme Park
Manager
Im Test: Oni
Im Test: Stupid Invaders
Hardware: X-Box
Fetisch: Dungeons & Dragons
Player's Guide: Giants

CD-Highlights

Top-Demo: Mechwarrior 4
Demo: Gammex Chronicles
Preview-Player: F1 Racing Championship
Preview-Player: Gothic



VIDEO DES MONATS

CD A

SERIOUS SAM

Gradlinige Action, nicht mehr und nicht weniger verspricht hier der Entwickler Croteam. Dicke Wummen, hirnlose Monster, die dafür aber in Massen auftreten – von all dem können Sie sich einen eigenen Eindruck machen. Sehen Sie verschiedene Waffen im Einsatz wie den Raketenwerfer, die Minigun und die Maschinengewehre – ein recht eindrucksvolles Erlebnis.



GENRE: Action **HERSTELLER:** Croteam/Take 2 Interactive **INTERNET:** www.take2.de

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Was tut PSM2-Magazin-Mann Sönke in den Multimedia-Leserbriefen? Warum reißt Martin den Olympiaturm in mehrere Teile? Was stellt Steffie da mit dem ersten kleinen Häschen an? Auf van versucht Charmer Thomas denn hier Eindruck zu machen? Fragen über Fragen, die alle in unserem neuesten Redaktions-Video beantwortet werden. Außerdem: Outtakes, neue Eingabegeräte für 3D-Shooter, Mitten ins Magahertz und ein tolles Ado für »Black & White«.



PC PLAYER

2/2001

Heft-Highlights

Preview: Navarwinter Nights
Preview: F1 Racing Simulation
Special: Spiele-Ausblick: Die Knaller 2001
Nachspiel: Deus Ex
Im Test: Adrenalin
Im Test: America: No
Besatz beyond the line
Im Test: Giants
Im Test: Duke 3 Team Arena
Hardware: Pentium 4 vs. Athlon Thunderbird
Hardware: Creative DAP Jukebox
Player's Guide: Tomb Raider: Die Chronik
CD-Highlights
Vollversion: Myth
Exklusiv-Demo: Serious Sam
Test-Player: Counter-Strike



ADRESSE

Natürlich wird die Ausgabe nicht für Immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Ausgaben bei unserer CSJ Ab-Verwaltung:

Telefon: (089) 208 59 138
Fax: (089) 200 26 122
E-Mail: future@csj.de

LETZTE MELDUNGEN

KURZ NOTIERT

- **Dunkel-Nutzen:** geht nach Hollywood. Dimension Films («From Dusk Till Dawn») hat sich die Filmrechte geschnappt.
- **Noch mehr Filmgeschichten:** Origins' Crusader soll auf Zulu-Feind gebaut werden.
- **Schlechte Nachrichten für Ultimate Online World Fans:** Diesen Titel hat Origin ersetzt gestrichen.
- **Die Game Developer's Conference** bekommt einen europäischen Ableger. Der soll in London direkt vor der ECTS stattfinden.

ALONE IN THE DARK 4

■ Frische neue Screenshots von **Alone in the Dark 4**! Diese Impressionen des französischen Grusel-Adventures, dessen erster Teil ein ganz neues Kapitel im Action-Adventure-Genre einläutete, wollen wir Ihnen auf keinen Fall vorenthalten!



In düsteren Gewässern gilt es, dunkle Geheimnisse zu lüften – französisches Flair garantiert!

Alter Schwede!



So sieht sie Sieger aus! Ein intergalaktischer Kopfgeldjäger.

■ Der schwedische Entwickler Pan Interactive zeichnet nicht nur für «Star Trek: DS9 – Dominion Wars» verantwortlich. Unter dem Namen **Intergalactic Bounty Hunter** arbeiten die Designer zusammen mit Filmproduzenten an einem Action-Adventure, dass ein 50er-

Jahre-SF-Szenario zeigt. Als Kopfgeldjäger sorgen Sie nämlich für Ordnung in der Galaxis. Ebenfalls an Action-Adventure-Freunde richtet sich **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy**, eine Adaption von Douglas Adams' Roman »Per Anhalter durch die Galaxis«. Hier geht's deutlich humoriger zu – freuen Sie sich auf Arthur Dent, den depressiven Roboter Marvin und Arthurs Freund Ford Prefect.

Spezielle auf Mädchen und junge Frauen zugeschnitten sein soll die Serie **Rosemond Valley**, die Action-Adventures mit mysteriösen Rätseln umfasst, aber auch das Management eines Pferdegestüts. Schauen wir mal, ob die angepöhlte Zielgruppe aufspringt!

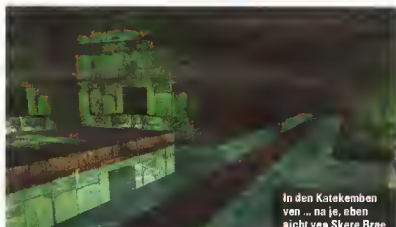


Arthur Dent, Held wider Willen in »Per Anhalter durch die Galaxis«.



Pferdezucht in Rosemond Valley.

BARD'S TALE 4 AM PC?



In den Katakomben ... na ja, eben nicht von Skere Brae.

■ Ein Rollenspiel-Klassiker aus den Achtzigern erwacht vollendet wieder zu neuem Leben. Unter dem Namen **Bard's Legacy** (um Copyright-Verletzungen zu vermeiden) arbeiten einige Fans an zwei Spielen, die de facto den vierten Teil der Serie darstellen. **Devil Whiskey** entspricht vom Spiegegefühl her dem Original und soll in den nächsten Monaten fertig werden – selbstverständlich mit hübscherer Grafik. **Dark Resurrection** hingegen soll komplett dreidimensional werden und hat noch einige Arbeit vor sich. Beide Titel werden wahrscheinlich als Shareware veröffentlicht; schauen Sie doch mal unter www.bardslegacy.com vorbei!

ENSEMBLE STUDIOS

Neue LucasArts-Strategie

■ LucasArts kündigt ein neues Strategiespiel im »Star Wars«-Universum an, mit Namen **Star Wars: Battleground** – keine Angst, hat nichts mit der gleichnamigen Talonsoft-Serie zu tun. Vielmehr konnten als Partner die bekannten Ensemble Studios gewonnen werden, die ja für die »Age of Empires«-Reihe verantwortlich zeichnen. So soll Bruce Shelley selbst an dem Projekt arbeiten, das auf der AoE-Technologie basiert soll.



Devil Whiskey entspricht dem Original-Bard's Tale mit verbesserter Optik.

Industriegigant, die Zweite

Diesmal verschlägt es Sie nach Amerika, wo Sie in den Jahren 1900 bis 1980 ein Wirtschaftsimperium aufbauen dürfen.



Für so eine schöne Stadt müssen Sie schon viel Schwafel investieren.

Die Designer von JoWood haben in den **Industriegigant 2** eine Reihe neuer Features eingebaut, etwa deutlich mehr Rohstoffe und Waren. Dazu können Sie sich nun auch mit Gegnern verbünden, und die Nachfrage nach Waren ist ab sofort von der Jahreszeit abhängig. Mittels Lagerhaltung bereiten Sie sich so beispielsweise auf das Weihnachtsgeschäft vor. Über 50 Transportmittel stehen für die Versendung der Güter bereit, darunter auch Schiffe. Optische und spielerische Abwechslung sollen dabei die unterschiedlichen Klimazonen bieten.

Was macht Ikarion?

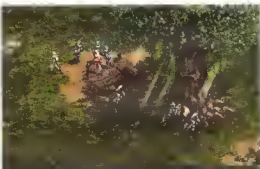
Ikarion arbeitet an einem DSA-Rollenspiel namens **Amalion**. Drei Dämonen kamen durch einen magischen Unfall ins Land Aventurien und versuchen nun, einen permanenten Durchgang zwischen den Dimensionen aufzubauen. In der Rolle eines von zwölf verschiedenen Charakteren versuchen Sie, dies zu verhindern und mal wieder die Welt zu retten. Der Storyverlauf soll sich dabei je nach gewähltem Charakter unterscheiden.



Hier haufen also die Ameisen.

KOREA-DIABLO

Angeblich hat das Massively-Multiplayer-Online-Spiel **Lineage: The Bloodpledge** zehn Millionen asiatische Mitglieder, von denen fast 150.000 ständig online angetroffen sind. Das Spielprinzip ist »Diablo«.



Ähnlichkeiten zu Diablo sind rein zufällig – oder?

ähnlich, aber die Storyline fällt anscheinend so umfangreich aus, dass zumindest die Asiaten davon gefesselt sein sollen. Anfangs killen Sie nur Monster, ab einer gewissen Erfahrungsstufe nehmen Sie Quests an.

Online-3D-Action



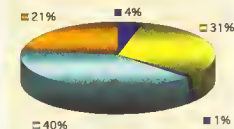
Macht seinem Namen alle Ehre: Gore.

Entwickler 4D Rulers hat gerade eine spielbare Demo vom Online-Multiplayer-Shooter **Gore** veröffentlicht. Die Ballerei bietet Waffen mit sekundärem Feuer-Modus und führt einen neuen Spiel-Parameter ein: »Stamina«, die Kondition. Schwerere Wunden und Panzerung knacken mehr an der Stamina als leichte, überdies können Sie so nicht mehr grundsätzlich immer rennen.

Außerdem lässt sich so ziemlich alles zerstören, etwa ein Health Pack, bevor der Gegner es erreicht. Neben dem Death Match, Capture the flag und Fortress bietet das Programm noch weitere Spielarten, die in der Demoversion aber noch nicht zu sehen waren.

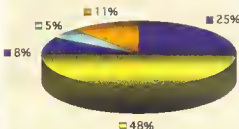
Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auch in diesem Monat haben wir wieder Online-Umfragen gestartet. Die Ergebnisse sehen Sie hier!



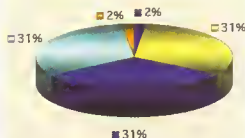
Sox in Computerspielen – unentzähliges Übel oder zusätzlicher Kaufanreiz?

- 4% In der Tat unentzähliges.
- 31% Solche Programme sind unterdurchschnittlich.
- 1% Mir sind solche Programme immer etwas peinlich.
- 40% Ich habe damit keine Probleme.
- 21% Spiele werden durch Frivolität doch erst richtig interessant.



Glauben Sie, Rollenspiele werden noch längere Zeit beliebt sein?

- 25% Ja, ohne jeden Zweifel.
- 48% Die Hersteller dürfen es nicht überbieten.
- 8% Allmählich werden es mir zu viele RPGs.
- 5% Das Genre ist doch völlig ausgelutscht und langweilig.
- 11% Ist mir egal.



Was sagen Sie zur neuen GeForce 3 (Kostenpunkt: 1400 – 1500 DM)?

- 2% Ich muss sie haben, koste es, was es wolle.
- 31% Ich warte und hole sie mir für weniger Geld.
- 31% Wer braucht diese Karte wirklich?
- 31% Warum muss sich das Technik-karussell so schnell drehen?
- 2% Was ist an der GeForce 3 so besonders?

SPIELENEWS

ONLINE-ACTION

MIGHT AND MAGIC MAL GANZ ANDERS

Die meisten Monster sind alte Bekannte aus der »Might and Magic«-Serie.



■ Dass selbst altertümliche Spielmacher wie 3DD wandlungsfähig sind, wollen die Amerikaner mit ihrem Online-Actionspiel **Legends of Might and Magic** beweisen.

Das fantasievolle 3D-Gemetzel sollte zunächst ein lujenerisches Rollenspiel werden, dann liebäugelte man mit einer etwas actionreicheren Party-Variante im Stil von »Diablo 2«, um schlussendlich bei einem »Team-bekämpft-Team-Gerangel« zu landen. Herauskommen wird nun wohl eine Art »Counter-Strike« mit mittelalterlichem Rüstzeug. Bis zu 16 Mitspieler

teilen sich in zwei verteilte Teams auf. Die eine Seite steht für das Gute, die andere für das Böse, aber alle kämpfen gegen die unzähligen Skelotte, Drachen, Drks, Basilisken und was die Kerker, Schlösser und Landschaften sonst noch so hergeben. Drei steigerungsfähige Charakterklassen stehen für die gute Seite ein. Da gibt es den schlagkräftigen, aber magisch unbegabten Paladin sowie die unvermeidliche Zauberin, die ihre Feuerblitze und Giftgase am liebsten aus der Entfernung abfeuert. Der Druiden schließlich vereint Eigenschaften beider Charaktere. Natürlich gibt's für die böse Seite ebenfalls drei Heldentypen, und zwar der Einfachheit halber die schuftigen Pendants der drei zuerst genannten Klassen.

Vier Spiel-Modi sind bislang vorgesehen: Eine Art »Capture the Flag«, ein Auftrag in der Manier von »Befreie die Geisel« – äh Prinzessin«, eine Eskortiermission und eine sehr



Die 3D-Landschaften bereisen Sie in der Ich-Perspektive – entsprechend groß wirken die Gegner.

schwierige Variante, bei der ein mächtiger Drache nach allen Seiten kräftig auskeilt. Das alles macht schon jetzt einen recht flotten und ansehnlichen Eindruck. Kein Wunder, denn schließlich mischt hier eine weiterentwickelte Version der Lith-Tech-Engine mit, die sich mit solchen Action-Knallern wie »No One Lives Forever« und »Kiss: Psycho Circus« einen guten Ruf erwarb. Genau wie bei einem Action-Shooter bereisen Sie auch hier die Lande mittels einer kombinierten Maus/Tastatursteuerung, schwingen aber mittelalterliche Waffen, die oftmals über zwei Angriffs-Modi verfügen. So etwa ein magischer Hammer, der sowohl zum Zuschlagen als auch zum Werfen geeignet ist. Die banale Hintergrundstory soll der Vollständigkeit halber auch nicht unerwähnt bleiben: Eine Prophezeiung sagt, dass einst ein Held kommen wird. Der muss sich entscheiden, ob er der guten oder der bösen Seite zum Sieg verhilft. Und nun dürfen Sie drei Mal raten, wer diesen Part übernehmen soll... (md)

Legends of Might and Magic – Fakten

Hersteller: 3DD

Genre: 3D-Action

Termin: 3. Quartal 2001

Internet: www.3dd.com

ACTION

HARTE ZEITEN FÜR TERRORISTEN

■ Konkurrenz für »Rainbow Six«, »SWAT« und Konsorten: Entwickler Barking Dog bastelt an **Global Operations**, einem Taktik-3D-Shooter. 16 Drittelkeiten, die realen Gegebenheiten nachempfunden sind, bauen die Programmierer ein, etwa einen Level in Afghanistan oder Sri Lanka. Auch in der Antarktis werden Sie eingesetzt und im Eurotunnel, denn dort haben Terroristen mit einer Bombe den Eurostar zum

Entgleisen gebracht.

Ausgerüstet mit der Standardausrüstung machen Sie sich auf den Weg, etwa mit einer H&K MP5, einem Dragunov-Scharfschützengewehr oder Nachtsichtgläsern.

Im Commander-Modus behalten Sie mittels zuschaltbarer Kameras all Ihre Jungs in der Übersicht und geben Befehle,

falls eine plötzliche Planänderung nötig sein sollte.

Ihre Sporen haben sich die Designer übrigens schon verdient: Aus ihrem Hause stammen schon das »Homeworld«-Add-on »Cataclysm« sowie die Beta 5 von »Counter-Strike«. (mash)



Besonders fies: Ein Auftrag im Eurotunnel, samt entgleistem Eurostar. (Global Operations)



Ja, los, komm' da raus, du mieser Terrorist! (Global Operations)

Global Operations – Fakten

Hersteller: Barking Dog/Ubisoft

Genre: Action

Termin: 3. Quartal 2001

Internet: www.barking-dog.com, www.creavegames.com

KURZ NOTIERT

■ Empire bringt ein Rennspiel zum Kino-Trickfilm

■ Auf der Reanimation Mir ist beim Absturz noch ein Passagier: Ein Exemplar des Schechprogamsms

■ Spielersatz soll Ende des Jahres mit verbesserter Grafik erscheinen.

■ Die Topware-Kollektion »Old Strategy Games« kommt aber Big Ben Interactive doch noch in die Geschäfte.

UNREAL 2



■ Die Legende geht weiter! Alle neuen zu und rund um den Shooter von Legend finden Sie ab

Seite 70

GAMESTOCK 2001



■ Microsoft stellt wie jedes Jahr alle Neuheiten der eindrucksvollen Produktpalette vor. Welche das sind? Ab zu

Seite 48

ST: ELITE FORCE ADD-ON



■ Das beliebteste Star-Trek-Spiel bekommt Zuwachs. Alle Neuheiten darüber und zwei weitere neue Projekte finden Sie ab

Seite 40

AUFBAU-STRATEGIE

DIPLOMATIE MIT SID MEIER

■ Neue Infos zu **Civilization 3** von Firaxis: Im Modus für erfahrene Spieler gibt es nun einen Verhandlungsmodus, an dem man über so gut wie alles reden kann. So Programmierer Soren Johnson: »Willst Du Deine Weltkarte und das Wissen über Bronzebearbeitung gegen ein paar Speerträger und das Lernen der indianischen Sprache eintauschen? Kein Problem. Einen Friedensvertrag, wenn der Gegner pro Runde fünf Goldstücke bezahlt? Sag' einfach, was Du willst.«



Begegnet Ihnen auf Ihrer Reise durch die Zeit: Abe Lincoln. (Civilization 3)

Verträge können nun mehrere Dinge umfassen, etwa einen Nichtangriffs-Pakt, ein Handels embargo gegen eine dritte Partei und freie Passage durch das Gebiet des Verhandlungspartners. Anhand des Ausdrucks des Konferenstisch der Diplomaten erkennen Sie Ihre momentane Haltung zu dem ganzen Spuk. Die Designer versprechen uns

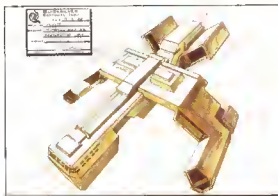
jedenfalls eine Mischung aus leichter Zugänglichkeit und komplexer Spieltiefe – warten wir's ab. (mash)

Civilization 3 – Fakten
Hersteller: Firaxis
Genre: Aufbau-Strategie
Termin: 2002
Internet: www.firaxis.com

STRATEGIE

DER DRITTE STREICH

■ Schon länger angekündigt, nimmt **Master of Orion 3** langsam Formen an. Im Gegensatz zu anderen Spielen des Genres strebt der Entwickler gleich ein Novum an: Sie spielen nicht einen einzelnen Herrscher, sondern die Macht hinter einer ganzen interstellaren Zivilisation – inwiefern das realisiert wird, interessiert uns natürlich brennend, weil leicht spielen Sie ja eine Superintelligenz. Jedenfalls kostet jeder Eingriff eine Art Aktionspunkt, also sichern Sie sich beizeiten fähige Schergen, die das Mikromanagement für Sie erledigen.



Im Weltall braucht man – Raumschiffe, no klar. (Master of Orion 3)

D obwohl MoO3 ein rundenbasiertes Spiel ist, soll es Echtzeit-Elemente geben – wir sind gespannt, ob die Programmierer das synthetisieren können, denn bis jetzt ist dies noch niemandem so recht gelungen.

Das Design soll zudem darauf basieren, dass der Weltraum so richtig groß ist – wie dies funktioniert, sehen wir möglicherweise schon zur E3! (mash)

Master of Orion 3 – Fakten
Hersteller: Quicksilver Software/Infogrames

Genre: Strategie
Termin: 2002
Internet: mo3.quicksilver.com



Bei den außerirdischen Rassen wird durchs Exoten dabei. (Master of Orion 3)

ONLINE-3D-ACTION

DICKE DINGER!

■ Xenopi arbeitet mit einer selbstentwickelten Engine an **Dreadnought**, einem Online-Shooter ähnlich wie »Tribes 2«. Größter Unterschied ist auch gleich der Namensgeber: Ihre Basen, die Dreadnoughts, sind mobil und stapfen wie weiland H.G. Wells Kampfmaschinen aus dem »Krieg der Welten« durch die Landschaft.

Sie suchen sich eine Kämpfer-Klasse aus, wie etwa den Scharfschützen, den Ingenieur oder den Scout. Der Captain, der hier übrigens demokratisch gewählt wird, kommandiert den Dreadnought und gibt Einsatzbefehle. Ziel der Missionen ist es häufig, einfach das gegnerische Schiff zu zerstören, aber auch »Domination« zählt zu den zahlreichen Spiel-Modi, an denen bis zu acht Krieger pro Team teilnehmen.

Wenn das Spiel online geht, wollen oder können die Designer noch nicht genau sagen, sie hoffen aber, im nächsten Jahr fertig zu werden. (mash)

Dreadnought – Fakten
Hersteller: Xenopi Studios
Genre: Online-3D-Aktion
Termin: 2002
Internet: www.xenopi.com



Einer der namensgebenden »Furchtenichts«. (Dreadnought)



Tja, auch hier geht's nicht friedlich zu... (Dreadnought)

SPIELENEWS

KOMMENTAR



Thomas Werner

Nach dem Test eines heiß ersehnten Spiels geht es in der Redaktion schlimmer zu als noch einem Heimspiel des FC Bayern: Lobesgesänge und Hesse-Motivthemen ein, egal wie das Programm von uns bewertet wurde. Depressive Charaktere würden sich die vielleicht vom gegenüberliegenden Perkeusdach stürzen, doch wir sind ja alle harte Jungs und ertragen die Reaktionen wie – äh – echte Spielekritiker: interessiert und innerlich gefasst. Richtig lustig wird es, wenn ein Titel beim Erscheinen des Hefes noch gar nicht im Handel ist. Empörte Reaktionen sprechen dennoch unumwunden von zu hohen oder zu niedrigen Wertungen.

»Feuer frei!«

gen, gar von einem Skandal. Jüngstes Beispiel: »Black & White«. Niemand außerhalb der Industrie hatte es bis vor wenigen Tagen gespielt, dennoch tobte im vergangenen Monat eine heiße Diskussion um die richtige Wertung. Sicherlich sind Spielekritiker fehlbar, und niemand muss unseren Urteilen Glauben schenken. Wir geben auch ganz wackelige Zielscheiben ab, dafür stehen wir ja schließlich in der Öffentlichkeit. Aber auch wir erwarten fundierte Kommentare, begründete Hemo – sonst macht das alles doch keinen Spaß! Wenn wir wirklich eine Marke angesprochen haben, Asche über unser Haupt. Doch mensch eine Diskussion entpuppt sich als Sturm im Wasserglas, sobald sich jeder selbst ein Urteil bilden kann. Das dürfte bei Black & White aber erst jetzt möglich sein, also: Feuer frei, liebe Leser!

SF-SIMULATION

WELTRAUM-SPRINGER

Nichts Geringeres als ein komplettes, dynamisches Universum für Tausende Online-Spieler haben sich die Programmierer von Netdevil mit **Jumpgate** vorgenommen.



So kann man auch sein Geld verdienen: Abbau von Erzen aus diesem Asteroiden. (Jumpgate)

men. Ähnlich wie bei Westwoods »Earth and Beyond« (Preview auf Seite 66) können Sie verschiedene Karrierewege einschlagen: Drei der fünf Fraktionen im Jumpgate-Universum nehmen Spieler auf, darunter die Ouantar, Erzscherur im Weltall, die händlerisch veranlagten Solrain und die kriegerischen Octavianer.

Momentan gibt es im offenen Beta-Test 115 erforschte Sektoren und 15 Raumstationen. Sie können aber auch selbst Sektoren

entdecken. In jedem Sektor gibt es einen Punkt, dessen Überfliegen das Areal für Ihre Partei anektiert. Aliens machen das All unsicher, die Betreuer sorgen für immer neue Missionen. Jeden Monat wird, abhängig vom Verhalten der Spielergemeinschaft, ein neues Häppchen der Story gereicht; insgesamt hat sich das Team 36 Episoden ausgedacht. (mash)



Wenn Sie durch dieses Tor fliegen, dann anektiert Sie den Sektor für Ihre Fraktion. (Jumpgate)

Jumpgate – Fekten
Hersteller: Netdevil/Planet Active
Genre: SF-Simulation
Termin: Mai 2001
Internet: www.mightygenius.de

ACTION

UNTER DEM MEER ...



Große Unterwasserstädte bieten im 27. Jahrhundert den Menschen den einzigen Lebensraum. (Aquanox)

... muss die Freiheit wohl grenzenlos sein. Oder auch nicht, denn in **Aquanox** hat Emerald Flint, PC-Spieler Veteranen noch als »Schleichfahrt« bekannt, jede Menge Ärger: In der Unterwasserstadt Neopolis herrscht nahezu Bürgerkrieg, die Militärs wollen die Macht übernehmen und arbeiten an einer Superwaffe. Beim Ausprobieren gibt es dann eine Katastrophe, aus uralten Schächten und Höhlen kommen riesige Kreaturen zum Vorschein. Flint nimmt mit insgesamt neun verschiedenen Booten und bis zu vier Flügelleuten den Kampf auf.

Massive Development unterstützt dabei neueste Technologie wie GeForce-3-Karten, um die über 40 Gegnerarten richtig in Szene zu setzen. In über 30 Missionen begegnen Ihnen mehr als 70 Nicht-Spieler-Charaktere, die Ihnen teils freundlich gesonnen sind, teils auch nicht.



Neun verschiedene U-Boote steuern Sie in der Rolle des Emerald Flint. (Aquanox)

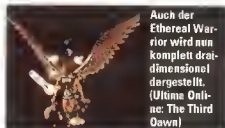
Der Veröffentlichungstermin des Unterwasser-Epos hat sich übrigens nach hinten verschoben, das Spiel soll jetzt erst im Herbst erscheinen. (mash)

Aquanox – Fekten
Hersteller: Massive Development/Fishtank Interactive
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 2001
Internet: www.aquanox.de, www.fishtank-interactive.com

ONLINE-ROLLENSPIEL

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Eines der erfolgreichsten Online-Rollenspiele bekommt Zuwachs: **Ultima Online: The Third Dawn**, das dritte Add-on zu »Ultima Online« ist nun in den Geschäften erhältlich. Auffällige Neuerung ist die 3D-Darstellung, da alle Charaktere nun nicht mehr als Bitmaps, sondern mit Polygonen gerendert werden. Dazu kommt natürlich ein neuer Landstrich, ein gutes Dutzend neuer Kreaturen und Monster sowie Licht- und Partikeleffekte in der Grafik. (mash)



Auch der Etheral Warrior wird nun komplett dreidimensional dargestellt. (Ultima Online: The Third Dawn)

Ultima Online: The Third Dawn – Fekten
Hersteller: Origin Systems/EA
Genre: Online-Rollenspiel
Preis: ca. 50 Mark
Internet: www.uo.com, www.origin.ea.com

ECHTZEIT-STRATEGIE

A BUG'S LIFE

Auch spanische Beta-Versionen können uns nicht schrecken, wenn es um die Spielnews geht. Ein Strategiespiel der besonderen Art wird **Excalibur**. Hier führen Sie keine Panzerverbände oder Raumschiffgeschwader – nein, kleine Insekten harren Ihrer

Führung. Genauer gesagt vier Freunde namens Mima, Sir Owen, Ballard und Searemoon.

Sie sind auf der Suche nach einem Splitter, der König Artus vom Schwert Excalibur beim Rausziehen abgebrochen ist. Dieser Splitter soll seinem Finder die Macht verleihen,



Die Kamera ist frei rotierbar – ach ja, kann jemand sagen, was der Text oben links bedeutet? (Excalibur)



Im Kampf mit den Schergen des Bösen – unsere Recken kann nichts schrecken. (Excalibur)

die Tyrannei im Insektenreich zu brechen und die drei großen Käferstämme zu einen.

Über 40 NPCs (sohen Sie sich dazu auch das Techniklexikon-Quiz auf der Heft-CD an) stehen Rede und Antwort, manche Insekten sind aber tumb genug, einfach mit brutaler Gewalt auf Ihr Kommen zu reagieren. All das präsentiert sich in einer leidetlich netten, frei dreh- und zoombaren 3D-Darstellung. (mash)

Excalibur – Fakten
Hersteller: Dinamic Multimedia
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 3. Quartal 2001
Internet: www.dinamic.com

ACTION

ACTION MIT BISS

Vampire auf der Seite des Guten sind seit unseren Freunden »Blades« und »Angel« nichts Neues mehr; weibliche Blutsauger haben sich da aber bisher noch nicht hervorgetan. In **Necrocid: The Dead** must die kämpfen Sie als besagte Nachtwandlerin gegen die Horden des Bösen. Das Szenario ist in der Jetztzeit angesiedelt, auch die Örtlichkeiten sollen der Realität entsprechen. Die Entwickler programmieren das Spiel mit der überarbeiteten »Delta Force: Land Warrior«-Engine, wir erwarten also hohe Sichtweiten auf Kosten des Detailreichtums.

Laut Novologic setzt die Heldin High-Tech-Waffen genau wie vampirische Kräfte ein, auch klassische Vampir-Schreke sollen dabei sein. Bis zum Sommer müssen wir uns noch gedulden. (mash)

Necrocid: The Dead must die – Fakten
Hersteller: Novologic
Genre: Action
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.necrocid.com



Tja, mein Freund – Dein letztes Stündlein hat geschlagen! (Necrocid: The Dead must die)

GENRE-MIX

KONVOI AM PC



Freiheit und Trucker-Romantik? Die harte Mark zählt. (King of the Road: Das Gesetz der Straße)

Ascarons Lkw-Simulation (»Rig & Roll«, siehe PCP 4/2001) hat einen Namen: In **King of the Road: Das Gesetz der Straße** müssen Sie als Lkw-Fahrer Ihren Unterhalt finanzieren. Etwas dagegen haben Ihre Konkurrenten und Tempolimit-Fetischisten (also die Verkehrspolizei), die teils mit brutaler Gewalt vorgehen – wundern Sie sich nicht über Kampfpuhlschrauber und mit Panzerfäusten bewaffnete Gesetzeshüter.

Zu den 150 Kilometern an normalen Straßen kommen weitere 50 Kilometer an Schleichwegen, die durch Wälder und über Gebirgspässe führen. Voraussichtlich schon im Mai nehmen Sie Platz in Ihrem Brummi. (mash)

King of the Road: Das Gesetz der Straße – Fakten
Hersteller: Ascaron/Infogrames
Genre: Genre-Mix
Termin: Mai 2001
Internet: www.ascaron.de

KOMMENTAR



Martin Schnelle

Warum bleiben manche Spiele bei Ihnen noch jahrelang in Erinnerung? Wegen der großartigen Grafik? Wegen der tollen Spielbarkeit? Wegen des coolen Szenarios? Bei mir ist es oft die Geräuschkulisse und vor allem die Musik. Nur wenige rühmliche Ausnahmen können mit einer guten Soundkulisse protzen, wie etwa der orchestrale Soundtrack von »Duke«, der den Vergleich mit professioneller Filmmusik nicht scheuen muss. Gothic ist ein schönes Beispiel dafür, dass sich die elektrische Untermauerung immer dynamisch aus Spielgeschehen anpasst. Oder der ordentliche Ethno-Pop aus Cryos »Lost

»Einfallsloses, durchschnittliches Gedudel dominiert.«

Eden«, der mich überhaupt dazu gebracht hat, dieses doch eher mäßige und kurze Adventure durchzuspielen – bis ich denn die Musik auf CD gefunden hatte. Actionreiche Spiele wie »Tribes 2« oder die »C&C«-Reihe haben eine ebenfalls tolle, potischende Industrial-Music. Verstehen Sie mich nicht falsch: Es geht gar nicht so sehr um den Musikgeschmack, sondern um die Untermauerung des Spielgeschehens. Und da dominiert dann doch in der Regel ein sehr einfallsloses, durchschnittliches Gedudel. Meine Bitte deshalb an die Hersteller und Programmierer: Sorgt bei Euren Spielen doch für wirklich angepasste Musik, epische Meisterwerke und letzte Klänge!

CEBIT 2001

Vom 22. bis 28. März fand Sie wieder statt, die weltgrößte IT-Messe, bei der sich bis auf die Unterhaltungsindustrie alles versammelte, was in der Branche Rang und Namen hat.

Die Unterhaltungselektronik, oder in unserem speziellen Fall die Spielehersteller, sind auf der »normalen« Cebit nicht vertreten. Da die »Cebit Home« im letzten Jahr abgesagt wurde und ihr auch in Zukunft keine großen Erfolgsaussichten eingeräumt werden, bleiben als reine Spielemesse nur noch die E3 in Los Angeles und die ECTS in London übrig. Dennoch: Alle wichtigen Hardware-Hersteller tummelten sich auf der diesjährigen Cebit und zeigten munter ihre neuesten und künftigen Entwicklungen. Ein ausführlicher Bericht erwartet Sie in der nächsten PC-Player-Ausgabe. Im Folgenden wollen wir Ihnen aber jetzt schon eine kurze Übersicht über die interessantesten Cebit-Produkte für Spieler geben.

Grafikkarten

Auch in diesem Jahr gab es in der Halle 9 wieder die interessanteste Hardware zu sehen. Hauptattraktion waren die unzähligen GeForce-3-Demos und -Grafikkarten. Die Hersteller Hercules, ASUS, MSI, Leadtek und Elsa zeigten auf zum Teil riesigen Bildschirmen mit Vorliebe Szenen aus dem »3D Mark 2001-Benchmark«. Es gab aber nicht nur GeForce-3-Grafikkarten zu bestaunen, sondern auch Alternativen. Bei Videologic und Hercules zeigte man etwa erste Modelle mit dem Kyro-2-Chip.

Details

Die neue Grafikkarte von Videologic heißt »Vivid XS« und trägt den Kyro-2-Chip von PowerVR huckepack. Transform&Lighting beherrscht der neue Chip zwar nicht, dafür ist

er in der Lage, das so genannte 8-Layer-Multitexturing zu meistern. Der Vorteil daran: Weniger Berechnungsdurchgänge (passes), gesteigerte Bildqualität im 16-Bit-Modus als ein GeForce-2-Chip und eine angeblich bessere »Hidden-Surface-Removal-Funktion« (keine Berechnung von unsichtbaren Details). An Speicher wird die Vivid XS 32 MByte besitzen, der Chip- und Speichertakt beträgt 175 MHz und ein TV-Ausgang ist ebenfalls noch dabei. Preis: 350 Mark. Verfügbar voraussichtlich ab Anfang Mai. Auch Hercules hat eine Grafikkarte mit Kyro-2-Chip im Programm. Die »Hercules 3D Prophet 4500« hat zudem etwas mehr Speicher, nämlich 64 MByte. Dafür wurde – im Gegensatz zur Videologic – auf den TV-Ausgang verzichtet. Die eigentliche Attraktion waren allerdings die GeForce-3-Grafikkarten. Hercules hat auch hier mit der »3D Prophet 3« ein heißes Eisen im Feuer, das mit Anschluss für digitale Displays und TV-Ausgang seine Aufwartung macht. Hersteller Leadtek zeigte ebenfalls eine GeForce-3-Grafikkarte, nämlich die »Winfast GeForce 3«. Dasselbe Bild und noch ein bisschen mehr zeigte ASUS mit seiner Produktpalette. Auch hier gibt es einen GeForce-3-Chip, der auf der »ASUS V8200 Deluxe« verbaut wurde. Nach Informationen eines ASUS-Sprechers ließ sich die Karte übrigens von ihrem Standardtakt-Chip- und Speichertakt von 200/460 MHz auf stabile 220/520 MHz übertakten. Das Low-Budget-Segment belegt ASUS künftig mit der »ASUS V7100 Magic« und der »ASUS V7100 Pro«. Die Magic-Variante bietet einen GeForce-2-MX-400-Chip (200 MHz Chiptakt/183 MHz Speichertakt), während die Pro-Version einen GeForce-2-MX-200-Chip trägt. (166 MHz Chiptakt/175 MHz Speichertakt). Die ersten Grafikkarten mit GeForce-3-Chip erscheinen laut NVIDIA Anfang Mai – ein erster Leistungsvergleich erwartet Sie schon in der nächsten PC Player.

Sonstiges

Die Prozessorschmiede AMD präsentierte an ihrem Stand den 1,33 GHz Thunderbird-Prozessor. Einen genauen Erscheinungstermin gab man noch nicht bekannt, aber den Prozessor soll es »so bald wie möglich« zu kaufen geben. In einem kleinen Raum gab es zudem ein frühes Modell des Thunderbird-Nachfolgers »Palomino« zu sehen. Dieser soll im dritten Quartal 2001 auf den Markt kommen. Dessen Nachfolger »Thoroughbred« taucht dann mit noch unbekannter Taktfrequenz in der ersten Jahreshälfte 2002 auf.

Am Toshiba-Stand gab es das erste Notebook mit GeForce-2-Go-Chip zu erblicken. Der »Satellite 2800-500« ist damit ausgerüstet und besitzt darüber hinaus einen Pentium III mit 800 MHz, 128 MB SDRAM, 20 GByte Festplatte, ein 15 Zoll großes TFT-Display und ein eingebautes DVD-Laufwerk. Auf der Kiste liefen einige NVIDIA-Demos und außerdem das Actionspiel »Ghosts«. Ein paar Grafikfehler gab es aber dennoch zu entdecken – da darf NVIDIA wohl noch etwas an den Treibern feilen.

Am Palm-Stand gab es die Nachfolger des Organizer Palm Vx zu sehen. Neu an



Bei Palm gab es mit den Modellen m500 und m505 neue Organizer zu bestaunen

den Geräten »m500« und »m505« ist ein Steckplatz für SD (Secure Digital)-Memory-Karten. Entweder erweitern Sie darüber den Speicherplatz oder schließen Zusatzgeräte, wie zum Beispiel ein Modem an. Der m500 wird seiner Monochrom-Darstellung circa 1000 Mark kosten und wiegt 113 Gramm, der m505 mit seinen 139 Gramm und 1200 Mark. Dafür bietet dieser auch ein integriertes 16-Bit-Farbdisplay. An gemeinsamer Ausstattung haben beide Modelle Palm DS 4.0, vier Megabyte Flash-RAM und die Software »Mobile Internet Kit« mit Browser und E-Mail-Programm. (jr)



Beinahe jeder Grafikkartenhersteller (im Bild: Leadtek) präsentierte ein Modell, basierend auf dem GeForce-3-Chip



GOthic

Tal



Die Freiheit ist ein vager Begriff.

Otto von Bismarck



www.gothicthegame.com



STAR TREK™ AWAY TEAM

**WENN SIE ERWISCHT WERDEN, WIRD NIEMAND SIE RETTEN.
WENN SIE GETÖTET WERDEN, WIRD NIEMAND SIE KENNEN.**



**Strategische Teameinsätze.
Unbemerkt. Unbekannt. Unaufhaltsam.**



TM, ® sind © 2003 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und die zugehörigen
Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. © 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen
Unternehmensmarken. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den
zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handels-
marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de

BUGREPORT

Trotz meist umfangreichen internen Kontrollen und ausführlichen Beta-Tests lassen sich Fehler wohl nicht wirklich vermeiden. Hier lesen Sie, welche Bugs den Programmierern entgangen sind



FORT BOYARD

Die gleichnamige Fernsehshow kennen Sie ja vermutlich. Das dazugehörige Spiel geht noch einen Schritt weiter: Hier ist bereits die Installation ein wahrhaft nervenzerrützendes Abenteuer ... Durch einen Kopierfehler beim Mastern der CD besteht das Programm nämlich penetrant-beharrlich darauf, dass doch bitte die Original-CD eingelegt werden sollte - obwohl sich diese bereits voll Installations-Tatendrang im Laufwerk befindet. Betroffen sind sämtliche ausgelieferten Produkte, daher hat der Hersteller eine Rückruf-Aktion gestartet und nimmt das Spiel komplett wieder vom Markt!



DIE SIEDLER 4

Eifrig werden weitere Patches für die (bei manchen Spielern gar nicht mehr so wunderbar ankommende) Wuselei herausgebracht; natürlich finden Sie diese auch auf unserer Heft-CD. Neben zahlreichen Verbesserungen und vereinfachter Handhabung wurde auch die Spielstabilität erhöht. So führt unter anderem das Laden eines defekten Spielstandes nicht mehr zum Systemabsturz. Auch die Animationen wurden verfeinert, Zahlenfehler und falsche Statistikwerte in den Menüs korrigiert.

bleibt zu hoffen, dass die »Siedler 4« nun auch wirklich auf den meisten Rechnern absturzfrei herumwuseln werden.

JAGGED ALLIANCE 2 - UNFINISHED BUSINESS

Un erledigte Geschäfte? Bei dem Spieletitel war ja fast zu erwarten, dass noch Bugs vorhanden sind. Wurden neue Söldner rekrutiert, nachdem der Laptop repariert war, stürzte das Programm ab. Der Patch behebt dieses Problem ebenso wie Manuels Schleich-Fähigkeits-Verlust beim Aufstieg von Level 5 zu Level 6. Außerdem gibt es jetzt keine Schwierigkeiten mehr, wenn mehr als sechs Söldner rekrutiert werden sollen.



SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

Sie möchten die Falkenberg-Strecke komplett in einer Meisterschaft absolvieren, aber der Rechner stürzt einfach ab? Nach Installation des Patches können Sie dort entlangbreitern, solange Sie möchten ...

Sie fahren ohnehin alles und jeden in Grund und Boden? Die Computergegner waren Ihnen selbst auf »harte« und »very hard« noch viel zu lasch? Dann dürfen Sie sich freuen, da Ihre Gegner nun eine deutlich größere Herausforderung darstellen.

Manchmal vorweigerten einige PC-gesteuerte Wagen das zweite Rennen einer Mehrspieler-Partie, auch dieses Problem wurde behoben. Außerdem wurden einige Verbesserungen bezüglich anderer seltener Vorkommnisse bei Mehrspieler-Veranstaltungen sowie der Auswirkungen von Schäden vorgenommen.

Inzwischen ist auch Patch 3.2 erschienen. Dieser ermöglicht nun auch Force-Feedback-Effekte mit dem Microsoft Sidewinder FF (USB) Lenkrad. Laut Digital Illusions, Hersteller des Spiels, verhinderte ein Bug im Microsoft-Gerätetreiber bisher eine angemessene Rüttellei.



JET FIGHTER 4

Einige ATI-Karten führten zu seltsamen Darstellungen der Menüs und des HUD-Textes. Auch Windows-2000-User werden sich gewundert haben: Manchmal dauerte es über eine Minute, bis das Programm auf eine Tastatureingabe reagierte! Beide Probleme gehören nach Installation des Patches nun glücklicherweise der Vergangenheit an.

Das Problem des stotternden Sounds kann umgangen werden, wenn das Spiel aus dem Start Menü mittels des AutoPlay-Programms gestartet wird.

DIABLO 2

Eigentlich sollen Patches ja Bugs beseitigen und dafür sorgen, dass ein Spiel fehlerfrei und reibungslos abläuft. Ganz so wie vorgesehen klappt das aber leider nicht immer: »Diablo 2« wurde auf einem Rechner installiert und funktioniert wie geplant. Nach der Installation des Patches 1.05B jedoch ergab sich plötzlich die im Bild dokumentierte Situation, die trotz neuester Treiber nicht mehr zu ändern war; das Spiel gestafte sich übrigens ohne jegliche Bodenstrukturen recht schwierig und ist äußerst gewöhnungsbedürftig ... (st)



Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse: Bugreport@pcplayer.de oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN

Weitere Infos & Demo: www.geheimnisderdruiden.de

...beende
das Ritual, bevor es
begonnen hat...

Erscheinungstermin:
23.03.2001

Lüften Sie das Geheimnis um einen rätselhaften Druidenorden und eine Serie grauenvoller Morde. Die Neo-Druiden führen allem Anschein nach Menschenopfer durch, um unglaubliche dunkle Kräfte zu beschwören.

Während dieser Nachforschungen dringen Sie und eine junge Wissenschaftlerin immer tiefer in fast vergessene Geheimnisse aus vergangenen Zeitaltern ein. Mit der Hilfe von abtrünnigen Druiden reisen sie schließlich in der Zeit zurück, um den Schlüssel zur Rettung der Welt an sich zu bringen: die goldene Sichel des Geheimmordens.

- über 50 beeindruckende Locations aus Vergangenheit und Gegenwart
- über 360 interaktive Szenen
- Non-lineare Dialogführung
- Hochauflösende 2D/3D-Grafiken
- Mehr als 20 sprechende Charaktere
- 3D-Figuren (bis zu 1000 Polygone)

- Lippensynchrone Dialoge durch phonetische Sprachanalyse
- 5 Stunden Sprachaufnahmen von bekannten **Profi-Sprechern**
- Umfangreicher **Echtzeit-Soundtrack**
- Soundtrack und SFX in **Dolby Surround**



Preview

"... ein sehr spannendes und zudem noch hervorragendes Adventure (...) Die gelungene Story und die gut umgesetzte Atmosphäre ziehen einen sehr schnell in den Bann."



RÄTSELN UND

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 800 MHz, 256 MByte RAM, Beeline 17"-Monitor, ASUS V7700T 64 MB DDR (GeForce Z GTS), 30,7 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live! Player 5.1, Dexta Internet-Keybaord), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 99 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!

1. PREIS

EIN HAND-DESIGNER

2.-6. PREIS

JE EIN SPIEL Z: STEEL SOLDIERS



Raymays Freundin	Ultima-Online-Monster	„road Typo...an	Strategie von Microprose (1994)	Entwickler von Dark Project (2. Wort)	Charakter in Planscape: Torment	Spezial-Item des Barbaren (D2-FW)	Action-Adventure v. Rebellon (Die...)	Ausstellungs-sene (Detko 2)	Webseite für LAN-Parlys (...LAN)
Volversion für PCP 2/2001	Rennspiel mit Fern-Linkautos	Squall Flamm (Final Fantasy 8)	Objekt d. Bopende (Z. Steel Soldiers)	Kiz-Kennzeichen 1. Elfenbahn-Kiste	sollte man in Dark Project nicht sein	neue Einheit bei C&C 3: Feuersturm	Wochen-tag (Abk.)	AMD-Prozessor-Fassung	
Planet in Z. Steel Soldiers		Fire-Fantasy-Soldaten	Programmier-sprache	Piratenbar (Monkey Island 4)	Larry-Erfinder	Entwickler v. Search & Rescue 2 (1. Wort)			
Alien-planet (Half-Life)	ehemaliger Konsolen-Hersteller	wichtiger Posten in Strategie-Spielen							
neuer Pentium-Prozessor		Spielfahrer-erfinder							
GeForce-Karte	Actionspiel mit Mini-flugzeugen (1. Wort)	Helikopter in Gutschi (..29%)							
		Sonder-Release in Neverwith-ter Nights	Stupid-Invasions Alien						
Crow-Mitglied (Monkey Island 4)	Komprimierungs-programm	weib. Fabel-wesen	Grafik-karten-Hersteller	russ. Fluss	ausge-zzeichnete Befehls-folge	erste 3D-Beschau-nigekarte (...3D)			
Viren-scanner Hersteller (Mc...)		Entwickler von Star-fleet Com-mand 2	Himmels-richtung	Welt von Black & White					
Ultima-Haupt-stadt	Schad-programm (scheinbar nützlich)								

LÖSUNGSWORT:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Einsendeschluss ist der 23.04.2001, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages und der Firma Bigben-Interactive.

GEWINNEN!

SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK



Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem **Airbrush-Motiv geschmückten PC*** im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

ALTERNATE
COMPUTERZUSAMMENGEBAU
www.alternate.de



* Abbildung ähnlich

Lösung des Kreuzworträtsels aus der letzten Ausgabe

↓ 04/2001



Lösungswort: Magisches Erz

↓ Gewinner aus 03/2001

**Air-Brush-PC-Motiv:
Star Trek**

Christoph Ende, Hamm

Je ein Spiel:
Star Trek: Away Team

- Janika Garbo, Köln
- Gerrit Hecker, Münster
- Christian Haase, Bleckstede
- Andrej Kilan, St. Ingbert
- Stefan Kuper, Berlin

SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PCPLAYER LESER TOP 20

- 1 (2) **BALDUR'S GATE 2**
BIDWARE/VIRGIN INTERACTIVE
- 2 (1) **DIABLO 2**
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 3 (3) **DEUS EX**
ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
- 4 (8) **COUNTERSTRIKE**
CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
- 5 (7) **STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE**
RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
- 6 (5) **NO ONE LIVES FOREVER**
MONOLITH/ELECTRONIC ARTS
- 7 (5) **GIANTS CITIZEN KABUTO**
PLANET MOON STUDIOS/VIRGIN INTERACTIVE
- 8 (10) **UNREAL TOURNAMENT**
EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
- 9 (4) **FLUCHT VON MONKEY ISLAND**
LUCAS ARTS/ELECTRONIC ARTS
- 10 (17) **GUNMAN CHRONICLES**
REWOLF SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
- 11 (16) **AGE OF EMPIRES 2**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 12 (11) **C&C: ALARMSTUFEN ROT 2**
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- 13 **MECH WARRIOR 4 VENGEANCE**
ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT
- 14 (-) **HALF-LIFE: GENERATION**
CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE
- 15 (-) **FIFA 2001**
ELECTRONIC ARTS/CANADA/EA SPORTS
- 16 **JA 2: UNFINISHED BUSINESS**
SIR TECH/INNOCENTS
- 17 **ST: DEEP SPACE 2 - THE FALLEN**
COLLECTIVE/KODI GAMES
- 18 **AMERICAN MCGEE'S ALICE**
ROGUE ENTERTAINMENT/ELECTRONIC ARTS
- 19 **NITMAN: COONAME 47**
IO INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
- 20 (-) **BALDUR'S GATE**
BIDWARE/VIRGIN INTERACTIVE

Quelle: Leserschreiben an die Redaktion PC Player
Erhebungszeitraum: Februar 2001

VERKAUFS-CHARTS

- 1 **DIE SIEDLUN 4**
BLUE BYTE/UBI SOFT
- 2 (1) **WEN WIRD MILLIONÄR?**
EIDOS INTERACTIVE
- 3 (-) **HALF-LIFE: COUNTER STRIKE**
CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE
- 4 **SEVERANCE - ELAEO OF DARKNESS**
COEEMASTERS
- 5 (2) **DIE SIMS: OAS VOLLE LEBEN**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 6 (6) **AMERICA - NO PLACE BEYOND THE LINE**
RELATOE DESIGNS/ATA BECKER
- 7 **HALF LIFE: GENERATION**
CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE
- 8 (5) **RTL SNISPRINGEN 2001**
THQ/RTL ENTERTAINMENT
- 9 (4) **DIE SIMS**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 10 (3) **COSSACKS EUROPEAN WARS**
GSC GAME WORLD/COV
- 11 (2) **OER PATRIZIER 2**
ASCARON/INFOGRAMES
- 12 (-) **AGE OF EMPIRES**
ENSEMBLE STUDIOS/AK TRONIC
- 13 (15) **MONKEY ISLAND COLLECTION**
LUCAS ARTS/ELECTRONIC ARTS
- 14 (6) **MECH WARRIOR 4 VENGEANCE**
ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT
- 15 (14) **DIE SIEDLER 3**
BLUE BYTE/AK TRONIC
- 16 (18) **NEED FOR SPEED - BURNING RING**
ELECTRONIC ARTS
- 17 (-) **NBA LIVE 2001**
ELECTRONIC ARTS/EA SPORTS
- 18 (20) **AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 19 (-) **MODRNN 2**
PHENOMEDIA/RAVENSBERGER INTERACTIVE
- 20 (-) **DELTA FORCE 2**
NOVALOGIC/ELECTRONIC ARTS

Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum:
01.03.-06.03.2001
(Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

USA-CHARTS

- 1 (1) **THE SIMS**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 2 (2) **TNE SIMS: LIVIN' LARGE**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 3 **NASCAR RACING 4**
HAVAS INTERACTIVE
- 4 (3) **ROLLERCOASTER TYCOON**
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- 5 **DIABLO 2**
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- 6 (-) **ICEWIND DALE**
BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
- 7 **AGE OF EMPIRES 2: AGE OF NINGS**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 8 **C&C: NED ALERT 2**
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- 9 **ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES**
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- 10 (10) **AGE OF EMPIRES 2**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

Quelle: PC Data,
Erhebungszeitraum: März 2001

ENGLAND-CHARTS

- 1 (1) **WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?**
OISNEY INTERACTIVE
- 2 **SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS**
COEEMASTERS
- 3 (3) **CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01**
SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
- 4 (4) **THE SIMS**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 5 (6) **TNE SIMS: LIVIN' IT UP**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- 6 (2) **DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR**
NOVALOGIC
- 7 (7) **C&C: NED ALERT 2**
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- 8 (9) **HALF-LIFE: GENERATION**
CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE
- 9 (-) **AGE OF EMPIRES 2**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- 10 (10) **SIM TME PARN**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS

Quelle: CTW,
Erhebungszeitraum: März 2001

MITMACHEN & GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Lockerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiliegers in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kürchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Havas Interactive:

5X GUNMAN CHRONICLES

Gewinner:

Karlheinz Ammer, Lauchringen
Isabel Bohris, Karlsruhe
Matthias Harbach, Saarbrücken
Markus Klingenberg, Bad Buchau
Kai Mudrack, Hamburg

Sollte Ihnen Fortune dieses Mal nicht Glück gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück!



Auf Tauchlehrer mit 'Silent Hunter' (3 Sterne).



'Terra Nova', Action-Taktik-Mix von Looking Glass.

ZEIT SCHLEIFE

Es stand in PC Player 5/96

– die Spielwelt vor fünf Jahren

Sternenhimmel

Premieren in der PC Player: Nach über drei Jahren wurde das Wertungssystem radikal geändert. Statt bis zu 100 Punkte vergab die Redaktion fortan nur noch ein bis fünf Sterne. Lastwagen der Post kippten Berge von Protestschriften vor dem Verlagsgebäude ab, dennoch dauerte es zwei Jahre bis das alte System wieder eingeführt wurde. Kartografen entschieden inzwischen, die verbliebenen Reste der Leserbrief-Hügel geografisch dem Vorparland zuzuschlagen. Auch damals wählten Hersteller oft den leichteren Weg und lieferten mit »Civilization 2« und dem »Fantasy Generali« sowie »Zork: Nemesis« Fortsetzungen bekannter Titel ab. Wirklich originell war hingegen das Kakerlaken-Spiel »Bad Mojo«, bei dem sich der Spieler überlappend im Chitranpazir einer Küchenschabe wiederfindet. Recht ungewöhnlich war auch »Terra Nova« von Looking Glass. (tw)

Keine Zwillinge: Beim Adventure »Bad Mojo« (links) spielte man eine Schabe, beim Kollegen »Zork: Nemesis« einen Abenteuerer.



»Civilization 2« (links) verbesserte den Aufbau-Klassiker, beim »Fantasy Generali« entfernte sich SSL von höflichen Szenarien.

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Civilization 2 (5 Sterne)
2. Fantasy Generali (5 Sterne)
3. Terra Nova (5 Sterne)
4. Zork: Nemesis (4 Sterne)
5. Bad Mojo (4 Sterne)

DAMALS GESAGT

»Ich kann mir die Erfindung bei den Händen vorstellen. Endlich kein Zweiter Weltkrieg mehr in einem Strategiespiel von SSL.« (Beris Schneider über »Fantasy Generali«)

DAMALS GELÄST

»D'ne »Design-Industrie« am Adventure, bei dem man nicht speichern darf – und dann kein Zeitlimit mehr drauf.« (Jörg Langer deutet den Namen des Gresol-Adventures »D«.)



Gothic



OKAYSOFT

Spiele Versand

LOW PRICE TOP TITEL LOW PRICE

OKAYSOFT Versand am 01.05.2007 12:29 Pkz 1284 100% Rückzahlung

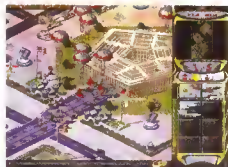
Titel	Preis	Titel	Preis
Adrenalin	OV 75,90	Call of Duty 2	OV 75,90
Age of Empires 2	OV 82,50	Call of Duty 3	OV 75,90
Amber	OV 28,90	Call of Duty 4	OV 75,90
Conquerors	OV 32,50	Call of Duty 5	OV 75,90
Call of Duty	OV 75,90	Call of Duty 6	OV 75,90
Call of Duty 2	OV 75,90	Call of Duty 7	OV 75,90
Call of Duty 3	OV 75,90	Call of Duty 8	OV 75,90
Call of Duty 4	OV 75,90	Call of Duty 9	OV 75,90
Call of Duty 5	OV 75,90	Call of Duty 10	OV 75,90
Call of Duty 6	OV 75,90	Call of Duty 11	OV 75,90
Call of Duty 7	OV 75,90	Call of Duty 12	OV 75,90
Call of Duty 8	OV 75,90	Call of Duty 13	OV 75,90
Call of Duty 9	OV 75,90	Call of Duty 14	OV 75,90
Call of Duty 10	OV 75,90	Call of Duty 15	OV 75,90
Call of Duty 11	OV 75,90	Call of Duty 16	OV 75,90
Call of Duty 12	OV 75,90	Call of Duty 17	OV 75,90
Call of Duty 13	OV 75,90	Call of Duty 18	OV 75,90
Call of Duty 14	OV 75,90	Call of Duty 19	OV 75,90
Call of Duty 15	OV 75,90	Call of Duty 20	OV 75,90
Call of Duty 16	OV 75,90	Call of Duty 21	OV 75,90
Call of Duty 17	OV 75,90	Call of Duty 22	OV 75,90
Call of Duty 18	OV 75,90	Call of Duty 23	OV 75,90
Call of Duty 19	OV 75,90	Call of Duty 24	OV 75,90
Call of Duty 20	OV 75,90	Call of Duty 25	OV 75,90
Call of Duty 21	OV 75,90	Call of Duty 26	OV 75,90
Call of Duty 22	OV 75,90	Call of Duty 27	OV 75,90
Call of Duty 23	OV 75,90	Call of Duty 28	OV 75,90
Call of Duty 24	OV 75,90	Call of Duty 29	OV 75,90
Call of Duty 25	OV 75,90	Call of Duty 30	OV 75,90
Call of Duty 26	OV 75,90	Call of Duty 31	OV 75,90
Call of Duty 27	OV 75,90	Call of Duty 32	OV 75,90
Call of Duty 28	OV 75,90	Call of Duty 33	OV 75,90
Call of Duty 29	OV 75,90	Call of Duty 34	OV 75,90
Call of Duty 30	OV 75,90	Call of Duty 35	OV 75,90
Call of Duty 31	OV 75,90	Call of Duty 36	OV 75,90
Call of Duty 32	OV 75,90	Call of Duty 37	OV 75,90
Call of Duty 33	OV 75,90	Call of Duty 38	OV 75,90
Call of Duty 34	OV 75,90	Call of Duty 39	OV 75,90
Call of Duty 35	OV 75,90	Call of Duty 40	OV 75,90
Call of Duty 36	OV 75,90	Call of Duty 41	OV 75,90
Call of Duty 37	OV 75,90	Call of Duty 42	OV 75,90
Call of Duty 38	OV 75,90	Call of Duty 43	OV 75,90
Call of Duty 39	OV 75,90	Call of Duty 44	OV 75,90
Call of Duty 40	OV 75,90	Call of Duty 45	OV 75,90
Call of Duty 41	OV 75,90	Call of Duty 46	OV 75,90
Call of Duty 42	OV 75,90	Call of Duty 47	OV 75,90
Call of Duty 43	OV 75,90	Call of Duty 48	OV 75,90
Call of Duty 44	OV 75,90	Call of Duty 49	OV 75,90
Call of Duty 45	OV 75,90	Call of Duty 50	OV 75,90
Call of Duty 46	OV 75,90	Call of Duty 51	OV 75,90
Call of Duty 47	OV 75,90	Call of Duty 52	OV 75,90
Call of Duty 48	OV 75,90	Call of Duty 53	OV 75,90
Call of Duty 49	OV 75,90	Call of Duty 54	OV 75,90
Call of Duty 50	OV 75,90	Call of Duty 55	OV 75,90
Call of Duty 51	OV 75,90	Call of Duty 56	OV 75,90
Call of Duty 52	OV 75,90	Call of Duty 57	OV 75,90
Call of Duty 53	OV 75,90	Call of Duty 58	OV 75,90
Call of Duty 54	OV 75,90	Call of Duty 59	OV 75,90
Call of Duty 55	OV 75,90	Call of Duty 60	OV 75,90
Call of Duty 56	OV 75,90	Call of Duty 61	OV 75,90
Call of Duty 57	OV 75,90	Call of Duty 62	OV 75,90
Call of Duty 58	OV 75,90	Call of Duty 63	OV 75,90
Call of Duty 59	OV 75,90	Call of Duty 64	OV 75,90
Call of Duty 60	OV 75,90	Call of Duty 65	OV 75,90
Call of Duty 61	OV 75,90	Call of Duty 66	OV 75,90
Call of Duty 62	OV 75,90	Call of Duty 67	OV 75,90
Call of Duty 63	OV 75,90	Call of Duty 68	OV 75,90
Call of Duty 64	OV 75,90	Call of Duty 69	OV 75,90
Call of Duty 65	OV 75,90	Call of Duty 70	OV 75,90
Call of Duty 66	OV 75,90	Call of Duty 71	OV 75,90
Call of Duty 67	OV 75,90	Call of Duty 72	OV 75,90
Call of Duty 68	OV 75,90	Call of Duty 73	OV 75,90
Call of Duty 69	OV 75,90	Call of Duty 74	OV 75,90
Call of Duty 70	OV 75,90	Call of Duty 75	OV 75,90
Call of Duty 71	OV 75,90	Call of Duty 76	OV 75,90
Call of Duty 72	OV 75,90	Call of Duty 77	OV 75,90
Call of Duty 73	OV 75,90	Call of Duty 78	OV 75,90
Call of Duty 74	OV 75,90	Call of Duty 79	OV 75,90
Call of Duty 75	OV 75,90	Call of Duty 80	OV 75,90
Call of Duty 76	OV 75,90	Call of Duty 81	OV 75,90
Call of Duty 77	OV 75,90	Call of Duty 82	OV 75,90
Call of Duty 78	OV 75,90	Call of Duty 83	OV 75,90
Call of Duty 79	OV 75,90	Call of Duty 84	OV 75,90
Call of Duty 80	OV 75,90	Call of Duty 85	OV 75,90
Call of Duty 81	OV 75,90	Call of Duty 86	OV 75,90
Call of Duty 82	OV 75,90	Call of Duty 87	OV 75,90
Call of Duty 83	OV 75,90	Call of Duty 88	OV 75,90
Call of Duty 84	OV 75,90	Call of Duty 89	OV 75,90
Call of Duty 85	OV 75,90	Call of Duty 90	OV 75,90
Call of Duty 86	OV 75,90	Call of Duty 91	OV 75,90
Call of Duty 87	OV 75,90	Call of Duty 92	OV 75,90
Call of Duty 88	OV 75,90	Call of Duty 93	OV 75,90
Call of Duty 89	OV 75,90	Call of Duty 94	OV 75,90
Call of Duty 90	OV 75,90	Call of Duty 95	OV 75,90
Call of Duty 91	OV 75,90	Call of Duty 96	OV 75,90
Call of Duty 92	OV 75,90	Call of Duty 97	OV 75,90
Call of Duty 93	OV 75,90	Call of Duty 98	OV 75,90
Call of Duty 94	OV 75,90	Call of Duty 99	OV 75,90
Call of Duty 95	OV 75,90	Call of Duty 100	OV 75,90
Call of Duty 96	OV 75,90	Call of Duty 101	OV 75,90
Call of Duty 97	OV 75,90	Call of Duty 102	OV 75,90
Call of Duty 98	OV 75,90	Call of Duty 103	OV 75,90
Call of Duty 99	OV 75,90	Call of Duty 104	OV 75,90
Call of Duty 100	OV 75,90	Call of Duty 105	OV 75,90
Call of Duty 101	OV 75,90	Call of Duty 106	OV 75,90
Call of Duty 102	OV 75,90	Call of Duty 107	OV 75,90
Call of Duty 103	OV 75,90	Call of Duty 108	OV 75,90
Call of Duty 104	OV 75,90	Call of Duty 109	OV 75,90
Call of Duty 105	OV 75,90	Call of Duty 110	OV 75,90
Call of Duty 106	OV 75,90	Call of Duty 111	OV 75,90
Call of Duty 107	OV 75,90	Call of Duty 112	OV 75,90
Call of Duty 108	OV 75,90	Call of Duty 113	OV 75,90
Call of Duty 109	OV 75,90	Call of Duty 114	OV 75,90
Call of Duty 110	OV 75,90	Call of Duty 115	OV 75,90
Call of Duty 111	OV 75,90	Call of Duty 116	OV 75,90
Call of Duty 112	OV 75,90	Call of Duty 117	OV 75,90
Call of Duty 113	OV 75,90	Call of Duty 118	OV 75,90
Call of Duty 114	OV 75,90	Call of Duty 119	OV 75,90
Call of Duty 115	OV 75,90	Call of Duty 120	OV 75,90
Call of Duty 116	OV 75,90	Call of Duty 121	OV 75,90
Call of Duty 117	OV 75,90	Call of Duty 122	OV 75,90
Call of Duty 118	OV 75,90	Call of Duty 123	OV 75,90
Call of Duty 119	OV 75,90	Call of Duty 124	OV 75,90
Call of Duty 120	OV 75,90	Call of Duty 125	OV 75,90
Call of Duty 121	OV 75,90	Call of Duty 126	OV 75,90
Call of Duty 122	OV 75,90	Call of Duty 127	OV 75,90
Call of Duty 123	OV 75,90	Call of Duty 128	OV 75,90
Call of Duty 124	OV 75,90	Call of Duty 129	OV 75,90
Call of Duty 125	OV 75,90	Call of Duty 130	OV 75,90
Call of Duty 126	OV 75,90	Call of Duty 131	OV 75,90
Call of Duty 127	OV 75,90	Call of Duty 132	OV 75,90
Call of Duty 128	OV 75,90	Call of Duty 133	OV 75,90
Call of Duty 129	OV 75,90	Call of Duty 134	OV 75,90
Call of Duty 130	OV 75,90	Call of Duty 135	OV 75,90
Call of Duty 131	OV 75,90	Call of Duty 136	OV 75,90
Call of Duty 132	OV 75,90	Call of Duty 137	OV 75,90
Call of Duty 133	OV 75,90	Call of Duty 138	OV 75,90
Call of Duty 134	OV 75,90	Call of Duty 139	OV 75,90
Call of Duty 135	OV 75,90	Call of Duty 140	OV 75,90
Call of Duty 136	OV 75,90	Call of Duty 141	OV 75,90
Call of Duty 137	OV 75,90	Call of Duty 142	OV 75,90
Call of Duty 138	OV 75,90	Call of Duty 143	OV 75,90
Call of Duty 139	OV 75,90	Call of Duty 144	OV 75,90
Call of Duty 140	OV 75,90	Call of Duty 145	OV 75,90
Call of Duty 141	OV 75,90	Call of Duty 146	OV 75,90
Call of Duty 142	OV 75,90	Call of Duty 147	OV 75,90
Call of Duty 143	OV 75,90	Call of Duty 148	OV 75,90
Call of Duty 144	OV 75,90	Call of Duty 149	OV 75,90
Call of Duty 145	OV 75,90	Call of Duty 150	OV 75,90
Call of Duty 146	OV 75,90	Call of Duty 151	OV 75,90
Call of Duty 147	OV 75,90	Call of Duty 152	OV 75,90
Call of Duty 148	OV 75,90	Call of Duty 153	OV 75,90
Call of Duty 149	OV 75,90	Call of Duty 154	OV 75,90
Call of Duty 150	OV 75,90	Call of Duty 155	OV 75,90
Call of Duty 151	OV 75,90	Call of Duty 156	OV 75,90
Call of Duty 152	OV 75,90	Call of Duty 157	OV 75,90
Call of Duty 153	OV 75,90	Call of Duty 158	OV 75,90
Call of Duty 154	OV 75,90	Call of Duty 159	OV 75,90
Call of Duty 155	OV 75,90	Call of Duty 160	OV 75,90
Call of Duty 156	OV 75,90	Call of Duty 161	OV 75,90
Call of Duty 157	OV 75,90	Call of Duty 162	OV 75,90
Call of Duty 158	OV 75,90	Call of Duty 163	OV 75,90
Call of Duty 159	OV 75,90	Call of Duty 164	OV 75,90
Call of Duty 160	OV 75,90	Call of Duty 165	OV 75,90
Call of Duty 161	OV 75,90	Call of Duty 166	OV 75,90
Call of Duty 162	OV 75,90	Call of Duty 167	OV 75,90
Call of Duty 163	OV 75,90	Call of Duty 168	OV 75,90
Call of Duty 164	OV 75,90	Call of Duty 169	OV 75,90
Call of Duty 165	OV 75,90	Call of Duty 170	OV 75,90
Call of Duty 166	OV 75,90	Call of Duty 171	OV 75,90
Call of Duty 167	OV 75,90	Call of Duty 172	OV 75,90
Call of Duty 168	OV 75,90	Call of Duty 173	OV 75,90
Call of Duty 169	OV 75,90	Call of Duty 174	OV 75,90
Call of Duty 170	OV 75,90	Call of Duty 175	OV 75,90
Call of Duty 171	OV 75,90	Call of Duty 176	OV 75,90
Call of Duty 172	OV 75,90	Call of Duty 177	OV 75,90
Call of Duty 173	OV 75,90	Call of Duty 178	OV 75,90
Call of Duty 174	OV 75,90	Call of Duty 179	OV 75,90
Call of Duty 175	OV 75,90	Call of Duty 180	OV 75,90
Call of Duty 176	OV 75,90	Call of Duty 181	OV 75,90
Call of Duty 177	OV 75,90	Call of Duty 182	OV 75,90
Call of Duty 178	OV 75,90	Call of Duty 183	OV 75,90
Call of Duty 179	OV 75,90	Call of Duty 184	OV 75,90
Call of Duty 180	OV 75,90	Call of Duty 185	OV 75,90
Call of Duty 181	OV 75,90	Call of Duty 186	OV 75,90
Call of Duty 182	OV 75,90	Call of Duty 187	OV 75,90

NACHSPIEL



Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere

Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.



KURZBESCHREIBUNG

»Alarmstufe Rot 2« kehrt zur alten Ordnung zurück. Nach wie vor ringen hier Amerikaner und Russen um die Welt Herrschaft. Die Perspektive ist wie gewohnt isometrisch, mit echten Innovationen hat sich Westwood wieder einmal zurückgehalten. Dennoch ist es ein unterhaltsames Programm, was an vielen Kleinigkeiten liegt. Ein verbessertes Wegfindungssystem, ein überarbeitetes Kontrollmenü und originelle Einheiten gehören ebenso dazu wie die humorige Hintergrundgeschichte, die mit selbstironischen Videosequenzen aufgepeppt wird.



TESTER-MEINUNG

Manfred seufzte erleichtert. Mit isometrischen Perspektiven kommt er bis heute besser zurecht als mit echter 3D-Grafik. Von daher war er froh, dass der alte Blickwinkel beibehalten wurde. Was ihm am meisten gefiel, war das herausragende Design. Jede Mission, es sind allerdings recht wenige, war für ihn eine neue und anspruchsvolle taktische Aufgabe. Thomas war richtig begeistert. Wie heißt das Zauberwort? Atmosphäre! Selten zuvor hatte er sich über die Hintergrundgeschichte eines Strategiespiels derart amüsiert. Natürlich, so Thomas, waren auch diesmal keine weltbewegenden Neuerungen des eigentlichen Spielprinzips zu vermelden. Aber von vorne bis hinten waren sowohl Grafik, Bedienung wie auch das Multiplayer-Spiel verbessert und noch etliche andere Schwächen ausgemerzt worden.

HÄNDLER

Laut Tom Meier vom Spielfachgeschäft **PC Fun** verkaufte sich Alarmstufe Rot 2 zwar ganz gut, aber lange nicht so übergangend wie noch C&C 3. Damals hatte er sein Geschäft noch eine halbe Stunde eher öffnen müssen, um dem Andrang der Massen Herr zu werden. Diesmal war es nur ein Verkauf unter vielen. Meier erklärt sich dies durch die verbreitete Enttäuschung, welche die Fans nach dem nicht so



Die Russen in New York: in Alarmstufe Rot kein Wunschtraum mehr.

Chart-Erfolge

Ein Blick in die Charts genügt, und schon weiß man: Westwood wird auch weiterhin Strategiespiele herstellen.

Oktober 2000	Platz	1
November 2000	Platz	1
Dezember 2000	Platz	4
Januar 2001	Platz	7
Februar 2001	Platz	9

Leser-Charts

Kein Zweifel: Die C&C-Reihe ist nach wie vor beliebt, auch wenn die Lesergunst etwas nachgelassen hat.

November 2000	Platz	3
Dezember 2000	Platz	4
Weihnachten 2000	Platz	7
Januar 2001	Platz	11
Februar 2001	Platz	12

gelingenen C&C 3 durchflutete und sie Westwood-Produkten gegenüber skeptischer machte. Das Fazit der Kunden war bei Alarmstufe Rot 2 aber deutlich positiver als beim Vorgänger, zudem das Programm auch, wie bei Westwood üblich, so gut wie bugfrei war. Die Stimmung gegenüber der Firma ist ebenfalls besser geworden. Viele Kunden fragen schon heute nach »Emperor: Battle for Dune«, dem nächsten Strategiespiel von Westwood.

LESER

Stellvertretend für viele andere schrieb **Christoph Zetti** aus Mannheim: »Die »realistische« Zukunftsvision ist durch Sprengdeffekte, Riesenkranken und Roboterkühe lächerlich geworden.« Auffällig war jedoch, dass Leser, welche diese Einheiten kritisierten, sich das Spiel meist nicht gekauft hatten. **Frank Plawetzki** (E-Mail) hatte Probleme mit dem Kopierschutz: »Jeder C&D-Zugriff bescherte mir eine Kaffeepause. Da sich schon viele Leute über das gleiche Problem beschwert hatten, wurde die Software im Laden problemlos zurückgenommen.« **Marcel Kutschke** (Mönchengladbach) kurtete es übel: »Die KI ist wie immer zum Kotzen und die Waffenstärke schlecht verteilt. Wer Alarmstufe Rot 2 kauft, hat zu viel Geld oder ihn kann nichts mehr erschüttern.« **Enrico Groß** aus Welzheim trat der Meckerfraktion entgegen: »Ich war am Anfang sehr skeptisch. Dann hab ich es gespielt und echt toll gefunden. Genau das war es, was ich so geliebt habe an der C&C-Reihe. Einfach Spaß haben und das Spiel genießen.« **Andreas Lange** aus Rückenburg sah es ähnlich: »Was mir besonders gefallen hat, waren die wirklich sehr verschiedenen Parteien mit ihren gut ausbalancierten Einheiten.« Ein weiterer Vertreter der etwa doppelt so großen Lobtruppe ist **Jochen Woywadt** aus Wremen: »Klasse! Keine wirklichen Innovationen, aber eine stimmige Umgebung, eine witzige Story und geile neue Features. Ich streiche C&C 3 aus meiner Erinnerung, daher setzt RA 2 die Erfolgsserie von Westwood fort.« (uh)



HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

PR Manager Bernd Reinartz von Electronic Arts war mit dem Verkauf sehr zufrieden, was bei ungefähr 180 000 abgesetzten Einheiten kein Wunder ist. Westwood hat laut Reinartz in Deutschland immer noch einen sehr guten Namen, der durch's nicht ganz so gute Command & Conquer 3 nur wenig gelitten hat. Zudem seien in Red Alert 2 auch etliche Kritikpunkte des Vorgängers, insbesondere das unausgereifte Multiplayer-Spiel, behoben worden. Aufgrund der Kopierschutzabfrage gab es anfangs vereinzelt Ladeschwierigkeiten, wie Reinartz offen zugab. Alle betroffenen Kunden konnten ihre CDs in diesem Fall aber problemlos zum Hauptsatz von Electronic Arts nach Aachen schicken und erhielten dann ein neues Exemplar. Reinartz war betrubt, als er von uns erfuhr, dass dies einige unsere Leser gar nicht wußten, da sie von der EA-Hotline falsch informiert worden waren. Eine Zusatz-CD ist bereits in Arbeit und wird im 3. Quartal erscheinen. Emperor: Battle of Dune kommt ungefähr zeitgleich und setzt dann auf eine echte 3D-Umgebung.

WERTUNG

HERSTELLER: Westwood/Electronic Arts
GENRE: Echtzeit-Strategie
Test in Ausgabe: 10/2000
www.westwood.com

PCPLAYER SPIELPASS

85

Unter uns

GREG ZESCHUK



Greg Zeschuk ist ein friedlicher Mensch; nur wurde er sich über unmerkliche Präsidenten mokieren.

Obwohl die Firma Bioware von ihrer »Baldur's Gate«-Reihe inzwischen mehr als 3,5 Millionen Spiele verkauft hat, gehört sie noch immer zu den sympathischsten Entwicklern. Einer ihrer Chefs ist Greg Zeschuk, ein Rollenspieler der ersten Stunde, der sich bei der Präsentation von »Thron des Bhaal« trotz leichter Erschöpfung unseren intimen Fragen stellte.

Wie, Greg? Du bist erschöpft?

Na ja, ein wenig. Um sechs Uhr morgens startete unser Flug in Kanada, dann ein Zwischenstopp in London, jetzt zwei Präsentationen hier in München und nachher wieder der Rückflug nach London. Und wenn ich erst an die acht Präsentationen denke, die für übermorgen in Frankreich geplant sind...

Lass uns schnell über etwas anderes sprechen. Welches war Dein erstes Computerspiel?

Das war »Pong«. Ich muss etwa acht Jahre alt gewesen sein, da bekamen unsere Verwandten diese Konsole, die man an den Fernseher ansch-

gen, über den Dachboden einsteigen und so weiter. Es gab auch sonst viele Überraschungen.

Was war für Dich der größte Moment der Spielegeschichte?

Als 1981 »Wizardry« erschien. Das weiß ich noch wie heute, ich war damals zwölf Jahre alt. Es mag nicht so gut gewesen sein, aber es war mein erstes Rollenspiel.

Wie bist Du überhaupt in die Spielebranche gekommen?

Eigentlich habe ich Medizin studiert und danach medizinische Software entwickelt. Mein Cousin versuchte sich aber schon länger als Compu-

Wurber beschwerst Du Dich in einem Hotel am ehsten?

Über flache Kissen. Meins Kissen muss immer schön groß sein.

Welche Musik sollte bei Deiner Beerdigung gespielt werden?

Ein melancholisches Lied von Radiohead. Vielleicht »Creep«.

Ist Bush ein guter Präsident?

Da ich Kanadier bin, brauche ich mit meiner Meinung nicht hinter dem Berg zu halten: Ich fand sowohl Bush wie auch Gore schlecht. Bush aber ist seinem Beruf überhaupt nicht gewachsen, er kann ihn nicht ausfüllen.

Gewalt in Computerspielen: berechtigte Sorge oder Hysterie?

Ich mag es nicht, wenn Spiele Gewalt nur um ihrer selbst willen enthalten. Gute Spiele haben so etwas nicht nötig. Aber die Lebensumstände oder eine schlechte Erziehung haben viel größere Auswirkungen auf Kinder als noch das brutale Computerspiel.

Bist Du jemals verhaftet worden?

Nein, ich bin zu raffiniert. Als Jugendlicher bin ich mit einem Motorrad durch einen öffentlichen Park gefahren, und die Polizei hatte schon alle drei Ausgänge versperrt und war zu allem entschlossen. Ich kannte aber einen geheimen Trampelpfad und konnte unerkannt kommen.

Onlinespiele: überzogener Hype oder die Zukunft?

Multiplayer-Spiele haben einen ganz anderen Charakter. In ihnen bin ich immer nur ein kleines Rädchen in einer großen Welt, bei Singleplayer-Spielen aber bin ich der Star, der strahlende Held, alles dreht sich nur um mich. Von daher werden Einzelspieler-Titel niemals aussterben.

GREGS ALTER EGO

Wiiu »Baldur's Gate«-Fans wissen, wurde jedes im Spiel umhüllte Charakterporträt einem Mitarbeiter von Bioware nachempfunden. Gregs Spielfigur ist der christliche Kämpfer und Diab Coren, der Baldur's Gate fluchtartig verlassen musste, nachdem er »aus Versöhnung« die Tochter einer hohen Persönlichkeit geschwängert hatte. Die Ähnlichkeit zum realen Greg ist nicht allzu groß, da er normalerweise nicht geschminkt ist und heute einen Bart trägt, aber er ist es dennoch, glaubt Sie uns. Ähnlichkeit zum Lebenslauf von Coren und Greg soll es sogar überhaupt keine geben. Greg ist übrigens, soweit wir wissen, der einzige Entwickler, der auf Presseterminen mit einer eigenen Kamera herumläuft und Fotos von den Journalisten schießt. Bei der Präsentation des Add-Ons zu »Baldur's Gate 2« (siehe Seite 68) war Greg jedenfalls eifrigst zugungh.

»Ich bin stinkfaul. Am liebsten würde ich nur zuhause sitzen.«

ließen konnte. Was habe ich meine Eltern angefleht, sie doch möglichst oft zu besuchen. Es war eine Autofahrt von fünf Stunden. Wir fuhren hin, ich spielte zwei Stunden Pong und wir fuhren wieder fünf Stunden zurück. Was war ich selig.

Welches ist das schlechteste Spiel, dass Du jemals gespielt hast?

»Smurf Adventure« für den Coleco Vision. Es war eigentlich ein »Jump-and-Run«, der Name »Jump-and-Fall« wäre aber besser gewesen. Man springt und fiel sofort in irgendeinen Abgrund.

Und des beste Spiel der Geschichte ist für Dich?

»Wasteland«. Ich mag Rundenstrategie sowieso, und Wasteland war das erste Spiel, in dem man Probleme ganz unterschiedlich angehen konnte. Um in ein Haus zu gelangen konnte ich das Schloss knacken, die Tür mit Dynamit in die Luft spre-

terspiel-Programmierer und 1996 stieg ich bei ihm ein. Unser erstes Spiel war »Shattered Steel«, eine Panzersimulation. Erst vor acht Monaten habe ich dann meinen erlernten Beruf völlig aufgegeben.

Dein unangenehmster Charakterzug?

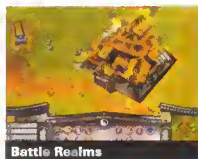
Ich bin stinkfaul. Am liebsten würde ich den ganzen Tag nur zuhause sitzen und Videospiele spielen.

Das sagt jemand, der fast fünf Jahre lang zwei Jobs parallel gehabt hat?

Na ja, meine Arbeit macht mir Spaß. Aber glaub mir, wenn ich könnte, wie ich wollte... Ein paar Jahre würde ich das schon durchhalten.

Was hast Du gerade in Deinen Taschen?

Hm. Meine Brieftasche, meinen Pass. Und eine Speicherkarte für die PlayStation 2. Na so was.



Battle Realms



Baldur's Gate 2: Add-On



Der Clou 2



Diablo 2: Add-On



Star Trek: Voyager: Add-On



Tropico

DIE BELIEBTESTEN SPIELEHERSTELLER*

- 1 Microsoft
- 2 Bioware
- 3 Lucas Arts
- 4 Activision
- 5 Blizzard

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN	INTERNET
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adv.	Jun 2001	www.aloneinthedark.com
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollen.	Mai 2001	www.ionstorm.com
Anno 1503	Max Design/Infogrames	Wirtschaftss.	2. Quartal 2001	www.infogrames.de
Antstox Action	Ascaron/Infogrames	Sport	2. Quartal 2001	www.infogrames.de
Aquanox	Massive Dev./Ravensburger	Action	2. Quartal 2001	www.ravensburger.de
Arcanum	Troika Games/Havas Int.	Rollenspiel	2. Quartal 2001	www.silmarstudios.com
Atlantica	Lonely Cat Games	3D-Action	1. Quartal 2002	www.lonelycatgames.com
Baldurs Gate 2: Add-on	Bioware/Virgin Interactive	Rollenspiel	Jun 2001	www.bioware.com
Battle Isle: Darkspace	Blue Byte Software	Action-Strat.	2. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Battle Realms	Liquid/Crava	Echtzeit-Strat.	3. Quartal 2001	www.battlerealm.com
Capitalism 2	Enlight Software/Ubi Soft	Wirtschaftss.	Jul 2001	www.ubisoft.de
Clou 2, Der	Neo/JoWood	Adventure	April 2001	www.jowood.com
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	2. Quartal 2001	www.novalogic.com
C&C: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	3. Quartal 2001	www.westwood.com
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strat.	Jul 2001	www.eidos.de
Conflict Zone	Mesa/Ubi Soft	Strategie	Mai 2001	www.ubisoft.de
Die Gilda	4 Head/Infogrames	Wirtschaftssim.	3. Quartal 2001	www.diegilda.de
Diablo 2 Expansion Set	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollen.	Jun 2001	www.blizzard.com
Dragon's Lair 3D	Blue Byte Software/Ubi Soft	Action-Strat.	2. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Dragonriders	Ubi Soft	Action-Adventure	Mai 2001	www.ubisoft.de
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	3. Quartal 2001	www.3dreams.com
Dungeon Siege	Gas Powered Games/Micros.	Rollenspiel	3. Quartal 2001	www.microsoft.com
Earth and Beyond	Westwood/Electronic Arts	Online-SF.	3. Quartal 2001	www.westwood.a.com
Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Herbst 2001	www.bethesda.com
Emperor: Battle for Dune	Intelligent Games/EA	Strategie	3. Quartal 2001	www.igle.co.uk
Empire Earth	Sierra/Havas Interactive	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2001	www.empireearth.com
Evil Twin	Ubi Soft	Action-Adv.	September 2001	www.ubisoft.de
Freelancer	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal 2001	www.digitalanvil.com
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	1. Quartal 2001	www.jowood.com
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adv.	1. Quartal 2001	www.interplay.com
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	2. Quartal 2001	www.havas.de
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	1. Quartal 2002	www.microsoft.com
Heart of Stone	Pyro Studios/Eidos Int.	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Hidden & Dangerous 2	Take 2	Action-Taktik	November 2001	www.take2.de
Independence War 2	Infogrames	Action	Mai 2001	www.infogrames.de
Iron Dignity	Artex Software	Action-Strategie	2. Quartal 2001	www.iron-dignity.com
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	2. Quartal 2001	www.microsoft.com
Mafia	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action	August 2001	www.take2.de
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	Jul 2001	www.maxpayne.com
Mech Commander 2	Fasa Interactive/Microsoft	Strategie	2. Quartal 2001	www.microsoft.com
Motor City Online	Electronic Arts	Rennspiel	2. Quartal 2001	www.motorcityonline.com
Neverwinter Nights	Bioware/Virgin Interactive	Rollenspiel	November 2001	www.bioware.com
Operation Flashpoint	Codemasters	Action-Adv.	Jun 2001	www.codemasters.de
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	Jun 2001	www.poolofradiance.com
Praetorians	Eidos Interactive	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Project Eden	Core Design/Eidos	Action-Adventure	2. Quartal 2001	www.alidos.de
Real War	Rival Int./Simon&Shuster	Strategie	August 2001	www.rivalinteractive.com
Robin Hood: Defender ...	Cinamaware	Action-Strategie	4. Quartal 2001	www.cinamaware.com
Silent Hunter 2	SSI/Ubi Soft	Simulation	2. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Sovereign	Ubi Soft	Strategie	November 2001	www.ubisoft.de
Startopia	Mucky Foot/Eidos Interactive	Strategie	2. Quartal 2001	www.eidos.de
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games/Activision	SF-Sim.	2. Quartal 2001	www.activision.com
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	2. Quartal 2001	www.thq.de
The World is not enough	Electronic Arts	Action	2. Quartal 2001	www.ea.com
Throne of Darkness	Click Entertainment/Havas Int.	Rollenspiel	August 2001	www.havas.de
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	2. Quartal 2001	www.poptop.com
Unreal 2	Epic Megagames/Infogrames	Actionspiel	2. Quartal 2001	www.epicgames.com
Völker 2, Die	JoWood Prod./Infogrames	Strategie	April 2001	www.jowood.com
V.I.R.	Ubi Soft	Action-Adv.	4. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strat.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	2001	www.sirtech.com

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift. Terminänderungen rot markiert.

* Auswertung von knapp 1000 Leser-Mitschriften

DER CLOU!2

DIE EINBRUCHSIMULATION



- Clou!2 bietet Dir die größte virtuelle 3D Stadt, die je in einem Computerspiel umgesetzt wurde
- über 60 verschiedene Personen von denen die meisten bereit sind, mit Dir Einbrüche zu begehen
- über 50 verschiedene Fluchtfahrzeuge: LKWs, Sportwagen, etc.
- Plane jeden Einbruch - mit mehreren Komplizen - bis ins kleinste Detail



JoWood
Productions

www.jowood.com

www.clou2.com

JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann.



www.neo.at

DER CLOU! 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** NeoJoWood
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** Sommer 2001

- **Internet:** www.jowoodonline.de
- **Besonderheiten:** Außergewöhnliches Spielprinzip ■ Genialer Fifties-Soundtrack ■ Zwischensequenzen im Printcomic-Stil

»Lange Finger drehen dicke Dinger« - diese Lebensweisheit kubanischer Zigarren-Rollen findet nun endlich auch in einem Computerspiel Bestätigung!



Und hinein in den Tante-Emma-Laden. Der bläulich gefärbte Nebel im Hintergrund deutet an, dass es sich hier um die Planungsphase und nicht um den eigentlichen Buch handelt.

Sieben Jahre ist es schon her, dass der Original-Clou! alle Mächtigen-Ganoven der Republik zu Höchstleistungen im Ausbaldowern von genau geplanten Einbrüchen im Gentleman-Stil animierte. Nun geht's weiter mit der Steigerung der Kriminalitätsrate ...

Matt Tucker (der trotz desselben Vornamens nicht mit dem damaligen Matt verwechselt ist) wird aus dem Knast entlassen und kehrt heim in eine fiktive Stadt, in der es ständig dunkel ist. Auch sonst ist die Metropole irgendwie außerhalb von Raum und Zeit angesiedelt und erinnert damit entfernt an Batmans Gotham City. Tja, was bleibt Matt übrig: Er frisst ein paar alte Kontakte auf und sieht zu, dass er wieder in seinen erlernten Beruf einsteigt: Einbrecher!

Nach Schwierigkeitsgrad gestaffelte Objekte stehen ihm in genügender Zahl zur Verfügung, aber auch Galgenvögel fangen klein an, weshalb sich zunächst einmal die Tankstelle und der Tante-Emma-Laden anbieten. Später kommen dann Kinos, Hotels, Banken und Ministerien dazu. Wer den alten Clou! noch kennt, weiß schon weitgehend, wozu es hier geht: Zunächst einmal steht die Planungsphase an, in der der Matt anhand eines sehr naturgetreuen »Modells« ausklammert, wie das Ding am besten durchzuführen wäre.

Dazu gehört sowohl die Frage der Ausrüstung (Werkzeuge, Auto) als auch die Beschaffung von eventuellen Komplizen (in den örtlichen Kneipen treiben sich einige viel versprechende Gestalten herum). Hauptsächlich aber bewegt man sich

beim Planen innerhalb des fraglichen Gebäudes. Hier gilt es Wächtern auszuweichen, heimlich Türen und Schlösser zu knacken und wertvolles Diebesgut einzusacken, das dann anschließend zum Hehler getragen werden kann. Auch wenn der äußere Eindruck fast an ein Actionspiel erinnert, wäre nichts falscher als das: Der Clou! 2 ist eine Tüftelei reinsten Wassers.

Wo gehen wann welche Wachen? Welche Fenster können risikolos aufgebrochen werden? Wo ist die Hauptbeute versteckt und wie komme ich an sie heran? Gibt es Alarmanlagen, und wor könnte die am besten ausschalten? Das sind die Fragen, mit denen Sie es hier zu tun bekommen. Nachdem die Planung zur Zufriedenheit abgeschlossen ist, wird sie in die Tat umgesetzt (als automatische Sequenz) – hoffentlich haben Sie nun nichts übersehen! Aber keine Sorge, wenn wirklich noch ein Wurm im Apfel war, können Sie den Plan immer noch einmal laden und abwandeln, um einen weiteren Ablauf zu wagen.

Die ungewöhnliche Comicgrafik ist in bester 3D-Manier zoom- und drehbar; zu den spannendsten Fragen wird wohl gehören, wie sie beim Publikum ankommt. In unserer Preview-Version zeigten sich zwar ein paar Hakeleien bei der Handhabung – vor allem, wenn mehrere Diebe im Team waren – aber bis zur Veröffentlichung ist ja auch noch ein wenig Zeit ... (jn)



Matt und Bruna stehen vor einem Problem. Das Problem heißt »Alarmanlagen«.



Matt schleicht durchs Gewachshaus. Da die Treppe viel leichter zum Ziel des Einbruchs führt?



Bücher



Musik

DVD
VideoGames
Software

PC-Spiele | Playstation | Playstation II | N64 | Dreamcast | Gameboy

Bei BOL steht, welche Spiele wirklich abgehen.

- Spielend überschaubar: alle wichtigen Game-Titel, Plattformen und Konsolen neben Neuigkeiten und Tipps zu Hard- und Software.
- Voll geladen: zahlreiche Game-Specials mit Erklärungen und Hintergründen sowie Tipps und Empfehlungen von Fachmagazinen und der BOL-Redaktion.
- Shoppen up to date: kostenlosen Newsletter abonnieren, Webmiles sammeln und Prämien kassieren.
- Gebühren sparen mit Komfort: keine Versandkosten bei Bestellungen ab 80,- DM.



My Entertainer
bol.de



DIABLO 2:

LORD OF DESTRUCTION

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blizzard Entertainment/Havas Interactive
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** Juni/Juli 2001
- **Internet:** www.blizzard.com
- **Besonderheiten:** Komplett neuer

Akt mit sechs Quests ■ Zwei neue Charakterklassen: Druide und Assassin ■ Viele neue Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Monster ■ Neue Musikstücke (24 Minuten, mit Live-Orchester eingespielt) ■ Behebt viele kleine Ungereimtheiten des Basis-spiels ■ Ermöglicht höhere Auflösung!

Diablo ist geschlagen. Aber 'Deckard Bill the Roper' sagt: »Wisset, noble Helden, ihr müsst nun auch Baal besiegen! Rettet die Welt!«



GRAFISCHE VIELFALT

Obwohl es »nur« ein neuer Akt ist, gibt es verschieden gestaltete Umgebungen zu entdecken:



Das Hochland wirkt mit vielen Befestigungsanlagen wie ein Schlachtfeld, düster, trist und bedrohlich ...



... dafür erfreuen hier gefrorene Wasserfälle und Bäumen das vom Schlachtfeld ermüdete Heldenauge



Im »Frozes River«-Gebiet hingegen wirkt das Ambiente buchstäblich, von den Felsenstücken ganz zu schweigen ...

Hoher Besuch in der PC-Player-Redaktion: Blizzards Bill Roper präsentierte uns eine bereits sehr weit fortgeschrittene Version des Diablo-2-Add-ons. Dieses bietet einen komplett neuen Akt, zwei neue Charakterklassen, zwei Video-Sequenzen, sechs Quests sowie eine Unmenge schicker Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Der neue Spielabschnitt soll in etwa so umfangreich sein wie der zweite Akt des Basisprogramms. Er ist allerdings erst dann zugänglich, wenn Sie Diablo bereits besiegt haben. Erzengel Tyrael schickt Sie in diesem Fall per Portal in die Stadt Harrogath. Ihre Aufgabe in den Landstrichen des Barbarenhochlandes: Finden und besiegen Sie Baal, der mit dem Weltenstein alle Wesen der Welt unterjochen will.

Sämtliche der vielfältigen Neuerungen der Erweiterung kommen erfreulicherweise auch jenen Spielern zugute, die Diablo noch nicht geschlagen haben. Jeder Charakter kann nämlich direkt zum »Expansions-Charakter« umgewandelt werden, allerdings ist dieser Vorgang nicht reversibel. Sobald der Held konvertiert wurde, sind dann aber alle Add-on-Novitäten auch für die ersten vier Akte verfügbar. Das gemeinsame Monsterhordenmorden mit Spielern, die die Erweiterung nicht besitzen, ist dann jedoch nicht mehr möglich.

Grafikpracht in 800x600

Alle Fans dürfen sich freuen: Blizzard hat auch den letzten Kritikpunkt an Diablo 2 ausgemerzt. Sobald das Add-on installiert wurde, erhält das Spiel in 800x600er-Auflösung! Laut ersten Aussagen der Entwickler wird diese dann auch für die ersten vier Akte möglich sein. Die Übersicht wird dadurch vergrößert, heranellende Monster lassen sich somit früher erkennen und dadurch effektiver bekämpfen. Die Hardwareanforderungen steigen dadurch allerdings, daher wird die höhere

DIE BEIDEN NEUEN; HOFFNUNG FÜR DIE WELT

DRUIDE:

Als eine Mischung aus Totenbeschwörer und Zauberin kann er sowohl die Elemente kontrollieren als auch Geschöpfe herbeizaubern: Raben, Wölfe oder Bären beschäftigen dann seine Gegner. Die »Vines« sind weitere seiner Kreaturen, die Leichen verzehren und den Helden dadurch mit Leben oder Mana versorgen. Eine Spezialfähigkeit des Druiden ist es, seine Gestalt zu verändern: Als »Werber« steigern sich die Hitpoints um 120 Prozent und der verursachte Schaden wird um 50 Prozent erhöht. Als »Werwolf« hingegen wird der Charakter schneller und wendiger.



Fertigkeiten-Auswahl:

- **Fluss:** Direkt unter den Monstern entstehen mehrere kleine »Höhlenfeuer-Löcher«, die Feuerbeschwerden verursachen.
- **Armageddon:** Lässt mächtige, brennende Kugeln vom Himmel regnen.
- **Twister:** Kleine Wirbelstürme umschwirren und verletzen die Gegner.
- **Cyclone Armor:** Schützt vor Gift, Kälte, Feuer und Blitzschäden.

Erfreulicherweise bringt beim Druiden ein Skillpunkt, der nur benötigt wurde, um einen höherwertigen Skill zu erhalten, für den besseren noch zusätzliche Boni. Es werden somit keine Fertigkeitpunkte mehr »unnützig« vergeben. Aber auch die Assassine wird sicherlich für viel Spielspaß sorgen!

ASSASSINE:

Die Assassine ist eine hervorragende Nahkämpferin mit faszinierender Technik. Mit jeder gelungenen Attacke »ladet« sie ihre Schläge auf, mit jedem Treffer steigert sich dann der verursachte Schaden. Drei Aufladungen sind möglich, dann wird die gesammelte Energie mit einem von vier möglichen »finishing moves« ausgelöst, wobei der verursachte Schaden beträchtlich ist. Besonders interessant dabei: Verschiedene Attacken lassen sich miteinander kombinieren, so kann sich die Assassine mit Feuer- und Kälteschlägen aufladen, und dann per finishing move gleichzeitig heftigen Feuer- und Kälteschaden anrichten. Ihre Spezialität sind psychische Fähigkeiten und Fallen, in die sie ihre Gegner hineinlockt.



Fertigkeiten-Auswahl:

- **Psychic Hammer:** Wirft Monster zurück.
- **Shadow Warrior:** Doppelgängerin, die jene Skills einsetzt, welche die Assassine gerade aktiviert hat.
- **Shadow Master:** Doppelgängerin, die fest alle Attacken der Assassine beherrscht und völlig eigenständig kämpft.
- **Blade Shield:** Ein Schild aus fliegenden Messern beschützt die Helden.

Neue Items braucht der Held

Mit dem Add-on werden den Helden jede Menge frische Waffen geboten, wobei manche charakteristisch sind und auch wirklich nur von der jeweiligen Klasse verwendet werden dürfen: Die Zauberin etwa erhält »globes«, magische Einhandwaffen mit Zauberkapazitäten, die Paladine schwenken spezielle Schilde, während der Druiden ganz eigene Kopbedeckungen, etwa den Wölfschirm, tragen darf.

Die Zahl der magischen Items wird stark erhöht. Standen im Basisprogramm noch 200 Eigenschaften für magische Gegenstände zur Verfügung, werden durch die Erweiterung nochmals 80 hinzukommen, die sich natürlich mit den bereits vorhandenen kombinieren lassen. Dadurch entsteht eine ungeheure Vielzahl möglicher magischer Ausrüstungsgegenstände. Ein Beispiel für eine neue Eigenschaft ist »honorable«: Die Qualität des Gegenstands (etwa die Stärke einer Rüstung) steigt dabei mit der Erfahrung des Charakters an.

Bisher konnte eine Waffe verstärkte Wirkung gegen Untote haben, nun werden auch solche mit besonderem Schaden gegen Dämonen (Fallen, Fetisch und ähnliche) zu finden sein.

Ausrüstungsgegenstände können mit Zauberspruchanwendungen aufgeladen sein, die Sie dann wie gewohnt per Mausklick auslösen. Sind die Charges verbraucht, genügt eine Reparatur und schon können Sie fröhlich weiterzaubern.

Kennen Sie das Problem? Sie laufen zwar vornehmlich mit Schwert und Schild durch die Gegend, möchten aber im Gefecht mit üblen Zwischengegnern lieber Ihre gigantische Axt



Der Druiden (in der Bildmitte in Werwolf-Form) sorgt für Action, obwohl seine Wölfe toben vergiftet wurden. Gut, dass er neue erschaffen kann!



Drei Barbaren und eine Assassine tummeln sich im fünften Akt. Einen Helden jedoch hat die Anstrengung leider schon dahingeroht...



Die Assassine in ihrem Element. Hier sehen Sie auch drei der neuen Monster: Maon Lord (vorne), Overlord (hinten) und Frozen Abyss (liegend).

einsetzen? Mit dem installierten Add-on kein Problem mehr: Sie haben direkten Zugriff auf zwei verschiedene Waffensets und können diese mit einem einzigen Mausklick wechseln!

Explodierende Potions sollten Sie demnächst ruhig mal ausprobieren: Diese fallen Ihnen nämlich nicht mehr einzeln, sondern als Sammlung von bis zu 20 Stück vor die Füße. Und da lohnt sich der Einsatz durchaus... Auch den Söldnern dürfen Sie in Zukunft ruhig ein wenig mehr Beachtung schenken: Diese bisher nicht allzu widerstandsfähigen Begleiter lassen sich neuerdings mit Rüstungen und Waffen ausstatten; so bleiben ihnen die entlegenenen Miststreiter länger erhalten. Sind die tapferen Begleiter dennoch mal angeschlagen, reichen Sie einfach einen Heiltrank rüber, und schon kann der Söldner wieder eifrig im Kampf mitmischen. Auch alle Kleinod-Sammler dürfen sich freuen: Es gibt einige neue Items, die in gesockelte Gegenstände (dazu gehören dann auch Rüstungen) eingebaut werden können. Heben Sie sich bisher →

Grafikeinstellung nur für flotte Rechner empfohlen. Wie stark sich diese Änderung auf die Spielbarkeit im Battle.net auswirken wird, bleibt abzuwarten.

Perfekte Seelsorge

Blizzard hat sich aber auch die anderen Wünsche der Fans wirklich zu Herzen genommen. Vorbei sind zum Beispiel die Zeiten, in denen sich der Spieler kopfschüttelnd die Angebote der Händler in den höheren Schwierigkeitsgraden ansah; zukünftig wird dort zumindest das Angebot, was auch im vierten Akt erhältlich ist. Nach wie vor lassen sich allerdings die besten Items nur finden, nicht käuflich erwerben. Nach Installation des Add-ons werden auch die Set-Items nicht mehr so weit verstreut sein; somit ist es einfacher, Sets zu komplettieren. Außerdem aktiviert sich ein Teil des Bonus' schon dann, wenn erst zwei Items vorhanden sind. Die Anzahl der Sets wird in etwa verdoppelt, die Setstärke an sich soll dabei deutlich gesteigert werden. Wer dann in Sammel Leidenschaft gerät, kann sich freuen: In der Schatzkiste ist demnächst doppelt soviel Platz vorhanden. Ganz bewusst wurde der Stauraum nicht noch weiter vergrößert, da der Spieler immer noch dazu gezwungen sein soll, Entscheidungen zu treffen und sich auf bestimmte Arten der Ausrüstung festzulegen.

Auch alle Totenbeschwörer dürfen bald erleichtert aufatmen: Vermutlich noch vor dem Add-on wird ein Patch das Wegfähr-Problem der Necro-Geschöpfe beheben. Wenn die Kreaturen ihren Meister dann blockieren, kann er einfach durch diese hindurchmarschieren!

→ beim unverhofften Ableben immer über den Verlust der Erfahrungspunkte in den höheren Schwierigkeitsgraden geärgert? Sie können sich freuen! Demnächst verlieren Sie nur noch die Hälfte der eigentlichen Punktzahl, falls Sie Ihre Leiche nach dem Ableben wieder zurückerobert können! Bei diesen vielfältigen Verbesserungen bleibt allen Fans eigentlich nur noch, sich teuflischer Vorfreude hinzugeben, zumal das Add-on voraussichtlich schon ab Ende Juni verfügbar sein wird. (st)



Beeindruckende Effekte erwarten Sie!



Der Druide mit seinem Meisbar. Kleine Vulkanfächer sorgen für heimelige Gemütlichkeit, trotz der Monster und des leise rieselnden Schnees ...

DIE ZUKUNFT IM BATTLE.NET

Gut gelaunt gab Bill Roper Auskunft über Blizzards Pläne mit dem Battle.net.

PC Player: Nach wie vor beschwerten sich viele Spieler über die Lags im Battle.net. Mit dem Erscheinen des Add-ons wird die Spielerzahl wohl erneut sprunghaft ansteigen. Was plant Blizzard, um die Probleme in den Griff zu bekommen?

Bill Roper: Verbesserungen sind besonders bei der Zusammenarbeit zwischen Talia (schwedische Telekom, Host der europäischen Server) und den jeweiligen Providern geplant. Auch die Probleme der "Online-Kunden sind uns bekannt und wir werden versuchen, die Situation zu verbessern.

Wir werden in allen Realms zusätzliche Server installieren, um einen reibungslosen Spielbetrieb zu gewährleisten. Allein im Asia-Realm sind bisher 125 Server aktiv. Hier werden nochmals 100 hinzukommen. Dadurch soll die große Zahl der Koreaner, die sich bisher auf den amerikanischen und europäischen Realm tummeln, verringert werden. Der Spielbetrieb wird also wesentlich entlastet und die Gefahr der Lags reduziert.

PCP: Werden denn die grafisch aufwändigen Zaubersprüche der neuen Helden nicht für noch mehr Lags sorgen? Totenbeschwörer und Zauberin sind ja teils schon recht ungern gesehen im Battle.net.

BR: Um derlei Probleme zu verhindern, haben wir Zaubersprüche mit "delay times" eingeführt. Einmal ausgesprochen, kann der Spruch für eine gewisse Zeit nicht mehr aktiviert werden. Dafür verursachen die Sprüche aber primär einen stärkeren Schaden. Dadurch müssen nicht allzu viele Animationen zeitgleich berechnet werden und die Serverbelastung wird verringert.

PCP: Es führte zu einigem Unmut, dass die Ladder zu Anfang des Jahres zurückgesetzt wurde. Vor diesem Datum erschaffene Helden werden in der neuen Liste nie auftauchen. Ist dies nicht den Spielern gegenüber unfair?

BR: Ganz so problematisch sehen wir das nicht, zumal die Ladder auch nicht die Bedeutung wie etwa bei Starcraft besitzt. Bei der Diablo-2-Ladder steht nicht der ganz oben, der als geschickter Spieler taktisch klug vorgeht, sondern derjenige, der am schnellsten sehr viele Erfahrungspunkte sammelt. Manche Spieler betrieben das sogar als "Teamsport" und pushten einen ihrer Charaktere, indem sie diesen immer wieder in Spiele springen ließen, wo er nur noch Diablo zu erledigen hatte – manchmal bis zu Hundert Mal am Tag. Gekoppelt mit Erfahrungsschreibern, welche die Mitglieder für ihn gesucht hatten, stieg der Barbar damit so schnell in der Ladder an, dass er diese bereits ein paar Tage nach dem Reset als Level-80-Charakter anführte. Ein Platz in der Ladder sagt also kaum etwas über die wahre Stärke eines Spielers aus, auch wenn viele es bedauern, mit ihren alten Helden nicht in der neuen Liste vertreten zu sein.

PCP: Wird es im Add-on eine geheime Quest geben, vergleichbar mit dem Kuh-Level in Diablo 2?

BR: Kann ich nicht sagen. Mir hat zumindest niemand etwas davon erzählt. Was nicht heißen muss, dass nicht etwas in dieser Art ohne mein Wissen eingebaut wurde.

PCP: Vielen Dank für des Gespräch!



WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Blizzards Strategiespiel ist noch einigen Quereilen wohl wieder auf dem rechten Weg. Hier lesen Sie den aktuellen Entwicklungsstand.



Bäume werden nicht länger als Rohstoff benötigt, lassen sich aber aus taktischen Gründen abholzen ... und wieder anpflanzen!

Ein wackerer Spieler benötigt zwei Ressourcen: Gold und (als Arbeitstitel so genannt) »Mana-Steine«. Diese Steine erhalten Sie beispielsweise für Erkundungen oder für das Erschlagen von Monstern. Beim Herumstreuen werden Sie öfters auf NPCs treffen, mit denen aber weder Gespräche noch Gespräche möglich sind. Es handelt sich um Monstergruppen, die erst besiegt werden müssen, damit Sie Zugang zu einem Bonus (beispielsweise Schatzkiste oder Heilquelle) erhalten. Die NPCs sind oft strategisch platziert, etwa, um zwei Spieler so lange voneinander zu trennen, bis beide stark genug sind, um sich in die Schlacht zu begeben; eine Überfalltaktik wird dadurch erschwert.

Bei sämtlichen Kämpfen spielen Ihre Helden eine entscheidende Rolle. Diese mächtigen Einheiten sammeln Erfahrung und werden in der Kampagne von einer Mission in die nächste übernommen. Mit jeder Entwicklungsstufe gewinnen sie neue Fähigkeiten hinzu. Die Kämpfe konzentrieren sich auf diese starken Helden, daher ziehen Sie nicht länger mit einer großen Einheitszahl durch die Gegend.

Der Spieler ist nach dem leistungsstärksten Editor selbst Karten erschaffen können. Im Gegensatz zu dem Editor des Vorgängers können per eigenem Script dann sämtliche denkbaren Ereignisse in die jeweilige Mission eingebaut werden.

Leider ist bisher noch immer nicht ganz absehbar, in welche Richtung sich das Gameplay entwickelt und wieviel Spiel Spaß die Verknüpfung von Rollenspiel und Strategie-Elementen letztendlich wirklich bereiten wird.

Als geplanter Veröffentlichungstermin wurde das Ende dieses Jahres genannt. In Anbetracht der bisherigen berüchtigt-berühmten Termintreue von Blizzard darf daran aber ein wenig gezweifelt werden ... Üben wir uns also in Geduld! (st)

Cossacks

- European Wars

Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen, Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- bis zu 7 Spieler im LAN oder Internet
- Formationenbildung der Truppen
- 17. und 18. Jahrhundert
- Eroberung von gegnerische Zivilisten und Gebäuden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerator
- Große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten

Auch die Presse
ist begeistert:



"Kein RTS-Fan sollte sich dieses Spiel entgehen lassen" **89%**



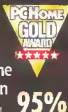
Cossacks "... besticht durch die Liebe für's geschichtliche Detail"

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE u. AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das alles..." 12/2000 **Gamblexx**



"Mit Cossacks beginnt eine neue Ära der Echtzeit-Strategie-spiele" **92%**

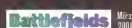
"Dieses Spiel definiert strategische Schlachten neu" **95%**



"Die Grafik ist beeindruckend" **93%**



"Ich hätte nicht gedacht, das einmal sagen zu müssen, aber 'Age of Kings' wurde vom Thron abgelöst"



"Das ist genau das, was ich von einem strategischen Kriegsspiel erwarte"



"Cossacks wird Sie für unzählige Stunden an den Bildschirm fesseln"



Jetzt im Handel!

BATTLE REALMS



Am unteren Bildrand ist das Baumrind zu sehen, aber die Arbeiter haben derzeit ganz andere Sorgen. Hurlig flitzen sie zum Brunnen, um das Feuer zu löschen, bevor es sich weiter ausbreiten kann.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Liquid/Crave
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** www.battlerealms.com

- **Besonderheiten:** Weniger Produktion, mehr Schlachten-Taktik ■ 4 Clans mit Helden und trainierbaren Einheiten ■ Alternatives Ressourcen-Modell ■ 3D-Terrain wirkt sich auf Sichtweite und Kämpfe aus

Im Osten was Neues: Der Echtzeit-Eastern von C&C-Veteran Ed Del Castillo bringt Bewegung ins verkrustete Strategie-Genre.

Echtzeit-Strategen auf der Suche nach dem Sinn des Lebens. Immer die gleichen Rohstoffe baggern und Kanonennutter-Einheiten in Massenproduktion fertigen – das kann doch nicht alles gewesen sein?

Ed Del Castillo sollte eine Therapiegruppe für deprimierte Strategiespieler leiten. Der Chef von Liquid Entertainment versprudelt während der Vorführung seines neuen Werks so viel Enthusiasmus, dass selbst Spiele-Zyniker weich ums Herz wird. Bei »Battle Realms« kämpfen vier Stämme um die Vorherrschaft in einer fiktiven Variante des Fernen Ostens. Dragon-, Serpent-, Wolf- und Lotus-Clan haben

jeweils spezielle Einheiten und spielerische Stärken. Sie bauen die Heimatbasis aus, stellen Armeen zusammen und steuern ihre Truppen in Echtzeit-Schlachten. Das klingt nicht gerade wie das innovativste Prickel-Konzept seit der Ming-Dynastie, aber das Programm steckt voller origineller Detailideen, die ernsthaft Spaß machen könnten.

Unbefleckte Empfängnis

Spielfiguren werden in Battle Realms nicht einfach »gebaut«, sondern im Rahmen

DIE AKTE DEL CASTILLO

Der 31-jährige Projektleiter von Battle Realms ist ein alter Hase in der Strategie-Szene. Bei Westwood war er als Produzent für die Welterfolge »Command & Conquer« und »Alarmstufe Rote« verantwortlich. 1997 folgte ein abenteuerlicher Abstecker zu Electronic Arts,



Mit Battle Realms kehrt Ed »C&C« Del Castillo ins Strategie-Genre zurück.

wo er vorübergehend »Ultima 9: Ascension« betreute. Anfang 1999 gründete Del Castillo zusammen mit Mike Grayford, einem weiteren Ex-Westwood-Mitarbeiter, seine eigene Firma Liquid Entertainment. »Battle Realms« ist das Erstlingspiel des derzeit 15-köpfigen Teams.

»Voller origineller Ideen, die ernsthaft Spaß machen könnten.«



Bogenschützen und Alchemisten sind bei Distanzangriffen stark. Im Nahkampf würden wir unser Urleugeld aber auf die anrückenden Schwertkämpfer verwerten.

natürlicher Fortpflanzungs-Aktivitäten automatisch geboren. Die Reproduktionsrate kann mit Zaubersprüchen angeheizt werden, hängt aber im Wesentlichen von der Größe Ihres Stammes ab. Je zahlreicher die Bevölkerung, desto langsamer entsteht weiteres Personal. Einem angeschlagenen Gegner fällt es damit relativ leicht, sich zu regenerieren. Andererseits müssen sich Spieler mit gut ausgebauter Population genau überlegen, was sie mit ihren Mannen anstellen. »Wir wollen nicht, dass Du gewinnst, nur weil Du schneller produzierst als Dein Gegner – Du sollst ihn überlisten«, begründet Del Castillo die Abkehr von Massenfertigungs-Organen à la »Starcraft«. Die genaue Überbevölkerungs-Schwelle muss in Testspielen noch ermittelt werden, wahrscheinlich wird die Obergrenze bei etwa 50 Einheiten liegen.

Für das Leben lernen wir

Die »Allgemeinbildung« eines neuen Clan-Mitglieds beschränkt sich zunächst auf Landwirtschaft und Bauaktivitäten. Drückt man dem Arbeiter einfach ein Schwert in die Hand, endet das nur in Selbstverstümmelung – Mächtegen-Soldaten müssen erst einmal die Schulbank drücken. Die Fortbildungsmaßnahme in einem Trainingsgebäude dauert ein Weilchen und verschlingt Extraportionen der Rohstoffe Reis und Wasser. Durch zusätzliche Studiengänge in anderen Ausbildungshütten züchten Sie allmählich wertvolle Super-Einheiten heran. Schickt man zum Beispiel einen Bogenschützen in die Feuerwerk-Fabrik, so hat er danach Feuerpeile in seinem Inventar stecken.

Sie können regelrechte Ausbildungsketten bilden, bei denen die »Neugeborenen« automatisch von der Geburtsstätte in ein bestimmtes Trainingsgebäude marschieren. Lassen Sie aber genue Zivilisten für die Bewirtung der Felder übrig, sonst bleibt der

Raistopf kalt. »Eine Einheit mehr im Militär bedeutet eine Einheit weniger im Felde«, warnt Del Castillo, der gängiger Ressourcen-Modelle überdrüssig ist: »Ich kann kein Holz mehr sehen«. Sie brauchen weder Baumstämme noch Gold für die Produktion, dafür aber reichlich Reis und Wasser. Beide Rohstoffe wuchern und sprudeln in natürlicher Form auf der Landkarte. Reis lässt sich auch kultivieren, benötigt dann aber mehr Bewässerung, um bis zur Erntereife zu gedeihen. Wasser ist nicht nur zum waschen da, sondern löscht auch fröhlich fleckernde Feuerchen.

Brände breiten sich bei Holzgebäuden und Wäldern nämlich rasch aus.

»Die Geisha verführt gegnerische Zivilisten.«



Jeder der vier Stämme hat andere Spezial-einheiten. Die Herren mit den dicken Hämmern sind Plünderer des Wolf-Clans.



Durch Besuche von Trainingsgebäuden werden aus biederen Bauern gefährliche Spezialeinheiten.

Ressourcen zum wiehern

Als extrem coole Neben-Ressource gibt es Pferde. Ross und Reiter sind nicht fest miteinander verwachsen; sobald ein Feind aus dem Sattel geschossen wurde, lässt sich das verwaisete Tierchen entwenden. Geklaute Klepper sind bereits domestiziert, in freier Wildbahn herumtrabende Exemplare müssen dagegen erst gebändigt werden. Nicht jeder ist zum Pferdeflüsterer geboren, doch nach ein paar Versuchen wird Fury schließlich zahm. Unser neuer vierhüftiger Freund dient wahlweise als Arbeitstier (schnellere Reis/Wasser-Förderung) oder Kavallerie-Untersatz.

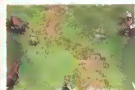
Schluss mit Wegwerf-Einheiten

Verwundete Soldaten regenerieren langsam, aber sicher ihre Lebensenergie. Droht eine Schlacht mit schlimmen Verlusten zu enden, ist der taktische Rückzug äußerst sinnvoll – die Zeit heilt schließlich alle Wunden. Neben der Gesundheits-Anzeige ist bei vielen Einheiten auch ein Ausdauer-Balken sichtbar. Zwei Fortbewegungsarten stehen zur Wahl. Anstelle des gemächlichen Laufschritts können Ihre Jungs einen beherzten Sprint hinlegen, doch stetes Flitzen zehrt an den Kraftreserven.

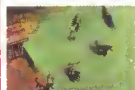
Mit Zen und Zartgefühl

Jede militärische Einheit verfügt neben ihrer Standardattacke über eine Spezialfähigkeit. So können Sie den Musketen-Schützen zum →

PERDE-FLÜSTERER



Bis ein Wildpferd gefangen ist, landen unsere Arbeiter ein paar Mal auf dem Allerwertesten



Der Aufwand lohnt sich. Gezaumte Gaiule sind sowohl bei der Ernte als auch im Kampf eine Hilfe.



Die 3D-Wälder strotzen vor Chlorophyll-Frische und bieten heruspirschenden Treppen etwas Tarnung.

→ Wächter umfunktionieren: Solange er in diesem Modus still steht, erhöht sich die (auch von Höhe und Terrain abhängige) Sichtweite. Am originellsten ist zweifelsohne das Talent der Geisha, welche gegnerische Zivilisten verführen kann. Die verliebten Jungs verraten nach erfolgter Betörung die Position ihrer Truppen und können später auf Abruf konvertiert werden. Ein solcher Maulwurf ist besonders nützlich, wenn er zwischenzeitlich zum Soldaten ausgebildet wurde.

Von Yin zu Yang

Sie können auch Erweiterungen für bestimmte Einheitentypen erwerben, um beispielsweise Angriffs-Boni oder mehr Geschwindigkeit zu

erhalten. In »Age of Empires« erkaufte man solche Forschungsergebnisse mit Ressourcen. In Battle Realms setzen Sie dagegen Yin- und Yang-Punkte ein. Das klingt nach einer Vorspeise von der Sushi-Bar um die Ecke, ist aber die spielerische Interpretation fernöstlicher Weltanschauungs-Symbolik. Das Yin repräsentiert die dunkle, passive Kraft; das Yang ist der hellere, aktive Gegenpart. Yin schießt ins Kraut, wenn Sie im Spiel »böse« Taten vollbringen (Zivilisten abmurken, heimtückische Ninja-Attentate ausführen, und so weiter). Mit Ihre verbundene Aktionen (Einheiten heilen, Samurai stirbt heldenhaften Seppuku-Tod) lassen dagegen das Yang wuchern. Ihre Handlungen werden in diese Moral-Weagschalen geworfen:



Lieber angeschlagen abheeren, als heldenhafte sterben – schließlich heilen die Soldaten im Laufe der Zeit.

Wer zum Beispiel mehr heilt als meuchelt, hat einen Überschuss an Yang-Punkten. Das bringt Ihnen aber nur etwas, wenn Sie einen der »guten« Stämme wie den Dragon-Clan steuern. Ein »böses« Volk wie der Serpent-Clan kann sich nur von dunklen Yin-Punkten feine Upgrades kaufen. »Wir wollen die Leute dafür belohnen, wenn sie ihre Spielweise dem Naturlauf ihres Clans anpassen«, erklärt Ed Del Castillo den rollenspielerisch anmutenden Kniff.

Volle Helden-Kraft voraus

Sie müssen Ihre Yin- oder Yang-Überschüsse nicht in Truppen-Upgrades stecken: Wer die Punkte auf dem Konto stehen lässt, boostet damit seine Helden, die in Battle Realms' mythischer Fernost-Welt unter der Berufsbezeichnung »Zen-Meister« ihrem Handwerk nachgehen. Diese Prachtburschen verfügen über bis zu drei Spezialtalente, deren Stärke durch Yin-Yang-Punkte in mehreren Stufen ausgebaut wird. Battle Realms verwendet eine 3D-Grafik-Engine, die neben hübschen Detaileffekten auch handfeste spielerische Vorteile beschert. Höhenunterschiede wirken sich direkt auf Sichtweite und Kampfwerte aus, in den Wäldern können Einheiten richtiggehend versteckt werden. (hl)

GEBÄUDE DES DRAGON-CLANS

Spezial-Einheiten werden in »Battle Realms« nicht produziert, sondern ausgebildet. Sie stecken arglose Zivilisten in Trainingsanstalten, um wenige Leistungskerne später Speerträger, Samurais und Konsorten zu erhalten. Diese nahezu vollständige Gebäudeliste des Dragon-Clans gibt einen kleinen Vorgeschmack auf die Fortbildungs-Feinheiten.

Dojo
Diese Fekalist
möcht oes
hormlosen Ba-
em Schwert
und Speertrü-
ger, die wild
zum Piekeln
entschlössen
sind.



**Schieß-
platz**
Bietet den
Leistungskern
»Piel und
Bogen« an.
Reichweite
und Schuss-
kraft der
Schützen sind
eesbaubar.



Badehaus
Bildet Geishes
aus, welche die
Heilung
beschleunigen
und feindlichen
Zivilisten den
Kopf verdrehen.



**Alchemie-
Labor**
Alchemie-
Absolventen
heben eine
Vorliebe fürs
Kosulige. Ihre
Waffen sind
Raketen und
Schwarzpul-
ver.



**Feuerwerk-
Fabrik**
Bereits trainier-
te Soldaten
lernen hier
diverse
knisternde Up-
grades zum
Beispiel Flamm-
schwert,
Feuerpeile.



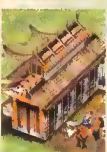
Schrein
Zweiter Bil-
dungsweg für
ausgebildete
Kampf-einhei-
ten, sorgt für
mehr Durch-
schlagskraft
im Angriff.



Hütte
Des Dach über
dem Kopf für
Ihre Einheiten
sowie Lager-
stätte der Reis-
und Wasser-
Vorräte.



Stall
Parkplatz der
gesammelten
Pferde, die
als Arbeit-
stiere oder
Kavallerie-
Unterstütze
verwendet wer-
den.



RIM BATTLE PLANETS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Trinode Entertainment/
Fishtank Interactive
- **Genre:** Strategie

- **Termin:** April 2001
- **Besonderheiten:** Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie ■ Über 30 Missionen ■ Mehr als 70 Einheiten
- Umgebung beeinflusst Kämpfe

Ausgestorbene Kulturen, eine aggressive, unbekannte Rasse – eine Space Opera im Strategiegewand aus deutschen Landen erwartet Sie im April.



Nachschub lässt sich auch per Luftfracht ordern.

Menschen sorgen immer für Ärger: Nichts kann man ihnen überlassen, ohne dass nicht früher oder später eine Katastrophe geschieht. So auch in der Zukunft.

Das Forschungsschiff RSS Solarius findet auf einer Expedition einen verlassenen Planeten, voll von Zeugnissen einer technisch hochstehenden, ausgestorbenen Rasse. Aber auch andere raumfahrenden Zivilisationen interessieren sich für diese Kultur, hinter der ein großes Geheimnis zu stehen scheint.

Inzwischen entdeckt die Solarius eine Raumstation und versucht, deren Haupttreiber wieder in Gang zu setzen. Der hat daraufhin nichts Besseres zu tun, als die Gurdians aus langer Stasis zu erwecken, eine Rasse von kriegslusternen Maschinen, die sofort über alles herfallen. Flugs hat die Menschheit eine Bedrohung kosmischen Ausmaßes am Hals.

Krieg in der Galaxis

Sechs Rassen begegnen Sie während der Kampagne, die mehr als 30 Missionen umfassen soll. Die Schlachten laufen dabei auf verschiedensten Planeten und sogar Asteroidenbruchstücken ab, wobei die Umgebung die Kampfbedingungen beeinflusst. Über 70 Einheiten, die Sie alle selbst kontrollieren können,

»Die Umgebung beeinflusst die Kampfbedingungen.«

sollen die taktische Herausforderung unterstützen und Überlegung erforderlich machen. Darunter befinden sich neben Panzern und Artillerie-Geschützen auch Flugzeuge, Bunker und Aufklärer. Der Bochumer Entwickler Trinode verspricht zudem, noch Verbleibende weitere Einheiten per Download verfügbar zu machen.



Einige der Alien-Rassen bevorzugen durchaus farbenprächtige Einheiten.

Das alles läuft in einer Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie ab, wobei wir auf die finale Version gespannt sind. Blue Byte hatte bei »Battle Isle 4« ja ein ähnliches Konzept verfolgt, was aber vom Spieler nicht honoriert wurde.

»Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie.«

Wie aus älteren Spielen gewohnt, müssen Sie auf Formationen und die Reichweite der Fahrzeuge achten, ansonsten manövrieren Sie sich schnell in ganz üble Situationen. Trotz solchem Design laufen Prozesse in Echtzeit ab, um den Spielfluss zu erhöhen. Trinode bezeichnet »Rim« denn auch als Echtzeit-Strategiespiel.

Bis zu acht Spieler nehmen an Multiplayer-Gefechten teil, wobei sie aus den sechs Rassen wählen können, dazu lassen sich die Siegbedingungen für die Partien gegen- und miteinander mannigfaltig umdefinieren. Laut Hersteller soll für die nächste Ausgabe eine Testversion einschlagen, wir sehen dann im Review, wie das Spielprinzip funktionieren wird. (mash)



Ein paar Außerirdische kämpfen doch tatsächlich mit organischen Waffen.

ST: VOYAGER ELITE FORCE ADD-ON

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Raven Software/
Activision
- **Genre:** Action
- **Termin:** Mai 2001

■ **Internet:** www.ravensoft.com,
www.activision.de

■ **Besonderheiten:** Voyager komplett begehbar ■ Enzyklopädie über Schiffe, Kreaturen, Völker und Planeten ■ Holodeck-Missionen

ZUSATZ
CD



Für den Multiplayer-Modus gibt es natürlich auch neue Skins.

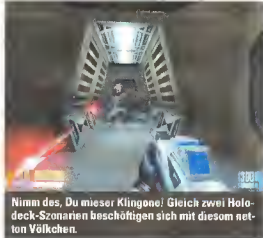
Eines der erfolgreichsten Star-Trek-Spiele bekommt Nachwuchs: Eine komplett begehbbare Voyager, Holodeck-Missionen und ein Haufen neuer Mehrspieler-Karten kommen im Mai.

Unglaublich, aber wahr: Es geht mit »Elite Force« auch ein bisschen actionmäßiger im Delta-Quadranten zu. Unter dem wehnsinnig innovativen Namen »Add-on« bringt Raven Software nun neue Missionen und weitere Lockereien.

Wollten Sie sich schon immer mal die Voyager en détail ansehen? Das komplette Schiff ist nun nachgebildet, inklusive der Brücke und des Maschinenraums. In diesem »Virtual Voyager«-Modus können Sie auch einige Offiziersquartiere aufsuchen, in der Messe Neelix bei der Arbeit zusehen oder den



Einfach zu gut: Der böse Doktor Chotico.



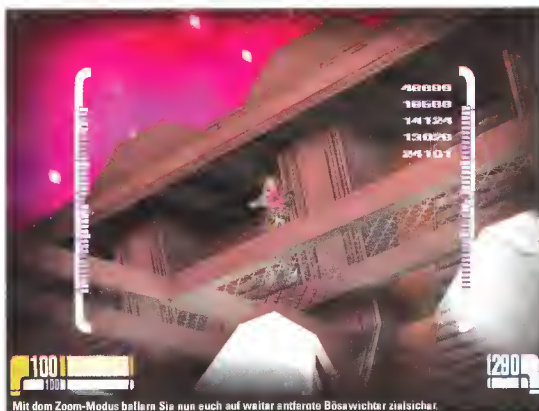
Nimm das, Du mieser Klingone! Gleich zwei Holodeck-Szenarien beschäftigen sich mit diesem netten Völkchen.

Shuttle-Hangar genauer unter die Lupe nehmen. Natürlich sprechen Sie auch mit dem Holo-Doc oder gehen zur Hazard Ops, wo auch die Waffen rumstehen. Kommen Sie aber nicht auf die Idee, auf Besatzungsmitglieder zu feuern: Der Sicherheitsdienst kommt schneller angestieft als Sie denken (so hätten wir ihn auch gern in der Serie gesehen), und gegen den haben Sie keine Chance. Oder gehen Sie mal in den Transpor-

»Das komplette Schiff ist nachgebildet.«

terraum und schicken ein paar Kisten irgendwohin. Und da wäre dann noch das ominöse Deck 15, zu dem man nicht mit dem Turbolift gelangen kann...

Ein paar Missionsziele finden sich ebenfalls, etwa Alarmstufe Rot auszulösen, sich die Sicherheitscodes für den Computer zu besorgen oder alle im Schiff versteckten Elite-Force-Actionfiguren zu finden. Auf der Brücke findet sich noch ein weiterer lustiger Schalter, der mit »Selbstzerstörung« gekennzeichnet ist. Was der wohl bewirkt ... ?



Mit dem Zoom-Modus ballern Sie nun auch auf weiter entfernte Bösewichter zielsicher.

An der Serie interessierte Fans haben hier auch Zugriff auf viele interessante Daten, etwa über eigene und gegnerische Schiffe, Völker, denen Sie in Elite Force begegnen, Planeten und anderes. »Man kann sich mit der Crew unterhalten, mit dem ganzen Schiff herumspielen und eine Menge Logbücher lesen«, sagt Kenn Hoekstra, der Projektleiter für das Add-on. Ausgerüstet sind Sie bei Ihrem Rundgang mit einem Tricorder, der Ihnen über alles Benutzbare per kurzem Scan Aufschluss gibt.

Das Holo-Deck

Mit dem Voyager-Naherholungsgebiet haben Sie ebenfalls eine Menge Spaß. Da ist zum Beispiel ein ganz toller Park, in dem ein Gärtner friedlich die Büsche beschneidet – und dann dreht er sich um und fängt an, mit einem Phaser zu feuern. Unschön. Und dann sind da noch die schrecklichen Kreaturen aus dem Lexikon, die auf Sie zu stürmen und auch nichts Gutes wollen.



Im Tour-Modus müssen Sie Aufgaben erfüllen wie etwa das Shuttle starten zu lassen.

Ihre Schießkünste erproben Sie auf der virtuellen Schießbahn oder gegen Schergen in einem Wild-West- und einem Camelot-Level. Zwei Umgebungen wimmeln dazu vor Klingonen – hier eignet sich der Scharfschützen-Modus besonders gut.

Am Interessantesten ist aber ein Einfall von Tom Paris: Wer kennt noch Captain Proton? In stillichem schwarz-weiß und in der Tradition klassischer Dreißiger-Jahre-Science-Fiction ziehen Sie los, um die Wissenschaftlerin Constance Goodheart aus den Klauen des bösen Dr. Chaotica zu befreien. Natürlich haben Sie auch eine neue Waffe dabei, die Captain-Proton-Pistole, mit der Sie den Schergen des wahnsinnigen Doktors das Fürchten lehren. Und natürlich funktioniert dort alles mit der richtigen Elektrizität, riesigen Uniformen und Isolierungen.

Neues Futter für Gesellschaftsspieler

Der Multiplayer-Teil besteht aus über 20 neuen Karten, elf zusätzlichen Polygonmodellen und mehrere Modifikationen der bestehenden Spiel-Modi, sagt Kenn. »Es gibt da



Auch nett: Die Abenteuer des Captain Proton – stillos in schwarz-weiß und schicker moderner Elektro-Technik.



In der nun zugänglichen Bord-Bibliothek finden Sie alle möglichen Infos rund um Star Trek: Voyager.

zum Beispiel nun einen Modus, der heißt »Borg Assimilation«. Das eine Team spielt die Borgkönigin und ein paar ihrer Drohnen, die anderen sind die Guten, also die Föderations-Jungs. Die versuchen, die Königin zu zerstören, während die Borg natürlich so viele Leute assimiliert wie möglich. Sobald das mit Dir passiert, musst Du auf Seiten der Borg kämpfen.«

Dann wäre da noch »Last Team Standings«, in dem derjenige gewinnt, dessen Team bis zuletzt überlebt. Ein wenig an »Team Fortress« angelehnt ist eine Spielart, in der es sechs verschiedene Klassen Mitspieler gibt.

»Wer kennt noch Captain Proton?«

Als da wären der Infiltrator, ein Sanitäter, ein Sprengstoffspezialist, ein Techniker, der Scharfschütze und ein Spezialist für schwere Waffen. Natürlich hat jede Sorte ihre spezifischen Eigenschaften, was beispielsweise Panzerung und Geschwindigkeit angeht. Dadurch wird großer Wert auf die Zusammenarbeit der unterschiedlichen Teammitglieder gelegt.

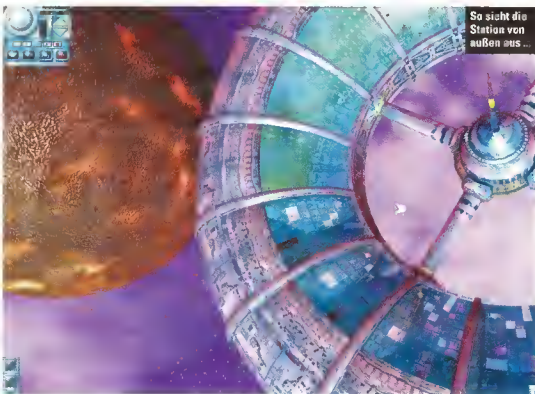
Star-Trek-Aussichten

Gigantisch umfangreich hört sich das nicht an, aber sehen wir mal, ob es nicht doch so wie mit dem Hauptprogramm wird: Kurz, aber heftig. Und »Unreal 2« soll ja auch nicht länger dauern. Besonders nett scheint diese Captain-Proton-Mission zu werden, wir glücken jedenfalls schon mal die Phaser vor. (mash)



Sie wollten doch auch schon immer mal einen Blick in Captain Janeways Quartier werfen?

STARTOPIA



werke in Häusern von oben nach unten angeordnet sind. Zunächst wäre das ganz unten das Industriedeck – hier dürfen neben lebenserhaltenden Anlagen (Lebensmittelaufgaben, Duschcabins, Schlafsäle, Energieversorgung) vor allem Fabriken, Labors, Recyclingcenter, Raumschiffdocks oder auch Gefängnisse angelegt werden. Das Mitteldeck hingegen dient der Freizeit und dem Vergnügen in Form von Bars, Discos, Läden, bequemen Hotels und dergleichen.



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Mucky Foot/Eidos
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.muckyfoot.com

- **Besonderheiten:** 9 verschiedene Rassen ■ Etwa 40 Einrichtungen vom Energiegenerator bis zum Luxushotel ■ Enorme Detailfreudigkeit beim Zoomen ■ Komplettes Wirtschaftssystem mit Technologiebaum

Kapitalismus im Weltraum - selten war es so vergnüglich, der große Boss der kleinen grünen Männchen zu sein.

Erinnern Sie sich noch an »Dungeon Keeper« und das dort vorherrschende Spielprinzip? Bestimmte Bauwerke locken bestimmte Monster an? Wenn ja, dann haben Sie bereits eine ganz grobe Vorstellung von »Startopia« ...

Ansonsten ist natürlich alles ganz anders: Es gilt, eine radförmige Raumstation zu besiedeln, wie sie von Kubricks »2001« her noch bestens im Gedächtnis ist. Übrigens, wir schreiben jetzt das Jahr 2001, ist das nicht lustig? Aber egal, so ganz stimmt der Vergleich ohnehin nicht, denn viel eher noch sieht diese Raumstation wie ein dicker, fatter Donut aus, also etwa wie ein Hamburger mit 'nem Loch in der Mitte.

Damit dürfte der Verkaufserfolg in den USA gesichert sein, hier zu Lande werden vielleicht mehr die inneren Werte überzeugen.

Und die bestehen zunächst einmal aus drei Decks, die, dem Zug der Rotations-Schwerkraft folgend, ganz wie gewöhnliche Stock-



Bleibt noch das obere, das Biodeck. Angefüllt mit »Nano-Soile« lassen sich hier beliebige Umweltbedingungen herstellen. Abgesehen von einem gewissen Wert als Naherholungsgebiet taugt das Biodeck vor allem als Standort von Nutzpflanzen. Werfen wir an diesem Beispiel mal einen Blick auf die Spielmechanik: Bald nach Installation der grundlegenden Anlagen werden in Ihrer Station violettgefärbte Burschen auftauchen, die aussehen wie vierarmige Hippias auf einem Horrortrip. Kein Wunder, dass sie sich bestens als Farmer eignen. Sie schauen sich also mit Hilfe einer Skill-Tabelle um (denn nicht jeder von den Hippias bringt dieselben Qualitäten mit), heuern drei bis vier besonders fähige an und dürfen die Jungs dann dabei beobachten, wie sie das Biodeck eigenständig bearbeiten – nicht in Form von abgegrenzten Farmen, sondern entsprechend der Landschaft: In Tümpeln werden Seerosen und Binsen gepflanzt, und ansonsten eben Büsche, Bäume oder Blümchen, je nach dem Klima und der Höhenlage des betreffenden Standorts. Mit der Zeit können sich hier auch größere Tiere ansiedeln, aber für den Anfang bleibt es erst mal bei der Flora.

Diese Pflanzen können nun von Ihnen geerntet werden – sie ergeben vielleicht Nahrungsmittelkisten, womöglich aber auch Luxusgüter oder anderes. Was uns gleich zum Handel bringt: Sie werden eine Menge Geld (oder besser Energie) benötigen, um Ihre kleine Kolonie auszubauen. Dies kann zum Beispiel durch Handel beschafft werden

– manche Rassen liefern bestimmte Güter besonders günstig, zahlen hingegen Höchstpreise für andere Waren. Was Sie brauchen, ist also lediglich ein Warenlager, wo Sie all das verstauen, was Sie günstig ergattert konnten. Bis zur passenden Verkaufs-Geliegenheit. Und wenn da ein paar Kisten Luxusgüter aus der eigenen Produktion mit verschauert werden können, erhöht sich der Gewinn natürlich umso mehr.

Die Haupteinkaufsquelle stellen aber ohnehin die diversen Bewohner und Besucher der Station dar. Ein Segen und gleichzeitig ein Fluch, denn die einzelnen Rassen vertragen sich nicht unbedingt so toll. Sollten Sie zum Beispiel auf die Idee kommen, eine Armee von Kasvagiern aufzustellen, um mit ihnen den ganzen Donut zu unterjochen, könnte es wohl sein, dass Sie Ärger mit den friedliebenden Hippies bekommen und diese



Ein Blick ins Liebesnest der Sirenen: Ein Bussid von den fragilen Dornen oder Herren, und schon schiebt die Welt vlnl nntmr aus...

weise Energie) ausgeben. Aus diesem großen und sich ständig ändernden Pool können einzelne Exemplare als ständige Angestellte angeworben werden – entsprechend den gerade akuten Bedürfnissen: Wenn Sie intensivere Landwirtschaft betreiben möchten,

dann engagieren Sie eben grad mal ein paar zusätzliche Karmarama, wenn Sie die neu eingerichtete Krankenstation besetzen wollen, dann sind die Doctores unter den Kleinen Grauen Ihr Ziel. Um diese Leute bei der Stange zu halten, sollten Sie freilich immer in einem gewissen Ausmaß für Zerstreuungsmöglichkeiten sorgen. Denn merke: Wer einen Vertrag bei Ihnen unterschreibt, kann ihn auch wieder kündigen...



Auf dem Biedruck – die kleinn Rosenbüsche ergeben wortvölln Luxusgüter!

»Wie in Babylon 5: Des einen Freud ist des anderen Leid.«

Ihnen den Rücken kehren. Oder nehmen wir die aristokratischen Riesenschnecken, die nur zu einem taugen: In den besten Luxusabteilaments Ihrer Station Gold auszugeben. Gar nicht einfach, diese Play-Worms zufrieden zu stellen, zumal die für ihre Arbeiter, die Salt-hogs, nur Verachtung übrig haben und möglichst wenig mit denen in Kontakt kommen möchten. Na, Sie verstehen schon, wie der Hase hier läuft, oder?

Freilich müssen Sie sich nicht auf das ganze Völkerspektrum festlegen. Es ist ohne weiteres möglich (und in den Missionen meist sogar erforderlich), einen Teilspekt der Ökonomie herauszugreifen und beispielsweise einen Farm-Satelliten, einen Forschungsstützpunkt oder ein Weltraum-Gefängnis zu bauen. Eine solche Spezialisierung wird erstens die Zusammensetzung Ihrer Bevölkerung ändern: Labors beispielsweise ziehen eben besonders stark doppelköpfige Turakken an, die sich einen Forscher-Job erhoffen.

Zweitens haben Sie auf der Station ohnehin immer eine Zweiklassengesellschaft: Da wäre einerseits die große Zahl der Touristen und Besucher, die ihre Geschäfte erledigen, Urlaub machen und generell ihr Geld (beziehungs-

EINIGE BEISPIELE DER STARTOPIA-VÖLKER



Grikk: Turg: Die Funkspezialisten

Gom Slugs: Die Luxus-Touristen

Kasvagi: Die Kringer

Zedonk: Die Moralepostel

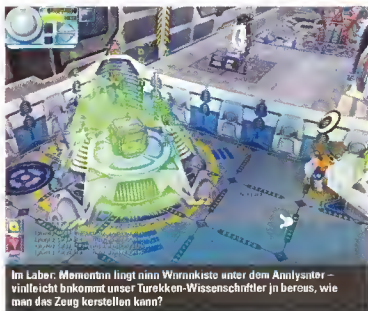
Kermara: Die Former-Hippies

Obolus das Nachbarsegment öffnen (aber immer nur eins zur Zeit) und gewinnen so zusätzlichen Raum zum Bauen. Irgendwann jedoch werden Sie auf Konkurrenten stoßen, und dann ist's vorbei mit Eierkuchen.

An diesem Punkt stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung: Möglicherweise haben Sie tatsächlich eine kleine Sicherheits-truppe aufgebaut, die Sie Ihrem Anrainer nach Öffnung des Trennschotts auf den Hals hetzen können. Aber wie oben schon erwähnt, bringt dieses Vorgehen seine eigenen Risiken in Bezug auf pazifistisch eingestellte Rassen mit sich. Sie könnten daher stattdessen versuchen, den Nachbarn in den Ruin zu treiben. Saboteure mit hübschen Bomben bieten sich da beispielsweise an. Und es gibt auch noch ein paar andere, subtilere Winkelzüge, die wir hier nicht verraten wollen. So oder so darf wohl gelten: Aliens sind auch nur Menschen – und deshalb macht die Weltraum-Bastelei auch mächtig Spaß! (jn)



Ganz ohne Zweifel der Agent einer fremden Macht – Kennt noch jemand »Spion & Spion«?



Im Labor: Momentan liegt eine Wirrankiste unter dem Analysator – vielleicht bekommt unser Turekkin-Wissenschaftler ja heraus, wie man das Zeug herstellen kann?

Eine Frage der Macht

Wo ich vorhin Armeen und Unterjochung erwähnt habe: Das Ziel der Veranstaltung besteht im Free-play-Modus natürlich darin, das gesamte Rund der Raumstation zu erobern. Doch das ist einfacher gesagt als getan, denn sie besteht wie eine gut geschnittene Sahnetorte aus 16 Segmenten (jedes davon noch mal in die drei Decks unterteilt), und es konkurrieren bis zu drei Computergegner mit Ihnen um die Hegemonie.

Zunächst erfolgt die Ausbreitung noch problemlos: Auf jedem Deck können Sie gegen einen ordentlichen

STAR TREK: BORG ASSIMILATOR

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Cyberlore Studios/
Activision
- **Genre:** Aufbau-Strategie
- **Termin:** 4. Quartal 2001

- **Internet:** www.cyberlore.com,
www.activision.de
- **Besonderheiten:** Aufbau-Strategie im Star-Trek-Universum ■ Einer der wenigen Titel, in denen der Spieler die Borg übernimmt ■ Missions-Editor

Endlich dürfen Sie selbst sagen: Widerstand ist zwecklos! Als kontaktfreudiges Mitglied des Borg-Kollektives suchen Sie Anschluss bei netten Klingonen und Romulanern.

Nicht nur in ihren typischen Kuben fliegen die Borg herum: Dieses Spieschiff (bekannt aus Star Trek 8) ist nämlich kugelförmig!



Auch eine Horde assimilierungswütiger Borg hat ein Ziel vor Augen – außer natürlich, das gesamte Universum zu unterjochen. Helfen Sie den putzigen Maschinenwesen doch einfach!

Ultimatives Ziel ist es für die Borg, einen stabilen Omega-Partikel herzustellen – was immer das auch ist, vielleicht ein Omega-13. Und was wohl Commander Taggett dazu sagen würde...

Activision startet damit den neuesten Teil der großen Star-Trek-Offensive, während der in diesem Jahr ja noch das »Elite Force«-Addon (Preview siehe Seite 40) und »Bridge Commander« herauskommen sollen.

Das Kollektiv liebt Dich!

Auf den Borg Welten könnte es so schön sein: Nanogitter anstelle von Wiesen und Feldern, Assimilierungskammern statt Seen und Wäldern. Aber doch fehlt etwas: Der individuelle Input einiger Rassen, die den dunklen Gesellen doch etwas voraus haben. Also ziehen Sie los, um sich Ressourcen und Technologien der Romulaner, Klingonen und einiger Föderations-Mitglieder einzuverleiben. Das funktioniert am besten per feindlicher Übernahme des Gedächtnisinhalts einiger Spezies und durch die Unterwerfung der restlichen Exemplare.

Die zugehörige Kampagne besteht aus zwölf Missionen, zu deren Beginn Ihnen grundsätzlich ein Nanogitter-Generator, eine



Was so ein richtiger Borg ist, der baut auch gern. Zum Beispiel diese Fabrikanlagen.



Für Heimwerker: Einen Missions-Editor gibt es natürlich auch.

Erzraffinerie und ein paar Drohnen unterstehen. Die zu unterjochenden Bevölkerungen der Planeten setzen Ihnen dabei immer größeren Widerstand entgegen – und das, obwohl der doch ... na ja, das Übliche halt.

Mit fortschreitender Assimilierung bauen Sie Forschungszentren, Regenerationsstätten und erhalten Zugriff auf die Borg-Königin. Andere Gebäudetypen folgen, bis Sie dann den Omega-Partikel in Händen halten (oder auch nicht, wenn das Ding dafür zu klein ist).

Es geht weiter

Aber auch dann ist das Spiel nicht zu Ende, denn im Freestyle-Modus dürfen Sie den Alpha-Quadranten immer weiter unter Ihre Knute zwingen, per Missions-Editor gestalten Sie Startpunkte, zu erobernde Völker und den allgemeinen Schwierigkeitsgrad, auch das Gelände lässt sich damit verändern.

Entwickler Cyberlore erstellte in der Vergangenheit schon die »Warcraft 2«-Zusatz-CD namens »Beyond the Dark Portal« und das Strategiespiel »Majesty«, hat sich also bisher als ziemlich fähig erwiesen. Als Veröffentlichungstermin gibt Activision Ende des Jahres an. (mesh)

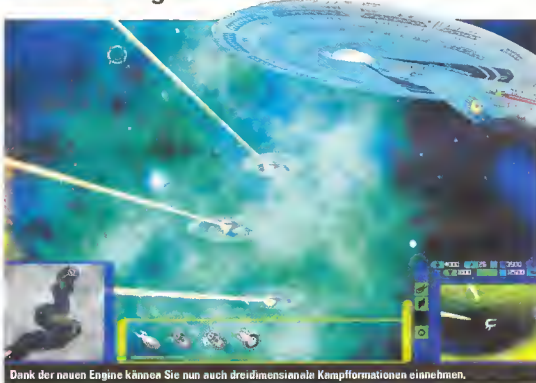
STAR TREK ARMADA 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Maddoc Software/Activision
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 4. Quartal 2001

- **Besonderheiten:** 3D-Kampfformationen ■ Schiffe nehmen an Subsystemen Schaden ■ 27 Missionen
- 3 Rassen im Singleplayer-Modus
- 8 Rassen im Multiplayer-Modus
- Größere Spielareale

Kommandieren auf Flottenebene funktionierte mit Activision schon im letzten Jahr sehr gut. Die Designer setzen nun auf Detailverbesserungen.



Dank der neuen Engine können Sie nun auch dreidimensionale Kampfformationen einrichten.

Einer der »Star Trek«-Überschneidungserfolge des letzten Jahres war »ST: Armada«. Dessen Tugenden werden hier nun aufgegriffen und verbessert.

Entwickler Maddoc Software setzt sich aus ehemaligen Activision-Programmierern zusammen und half bei der Beendigung von Armada. Seit dem letzten Mal kamen einige Jungs von Looking Glass dazu, und seither sitzen sie an der Konzeption des Nachfolgers. Schauen wir doch mal, was bis jetzt dabei herausgekommen ist.

3D ist Trumpf!

Eine interessante Synthese aus der klassischen Darstellung kombiniert mit 3D-Elementen versuchen die Designer hier. Der

eigentliche Spielablauf findet wie im Vorgänger statt, die eigentlichen Kämpfe erlauben aber die dreidimensionale Staffeung der Verbände. So kommt im wahrsten Sinne des

»Verbände werden nun dreidimensional gestaffelt.«



Volle Energie! Klassiker im Raumkampf sind natürlich die Phaserstrahlen und Photontartarados.

Wortes Tiefe ins Spiel, ohne gleich so verwirrend zu wirken wie in »Homeworld« oder »Fer Gate«. Zangenmanöver müssen Sie in Zukunft unter Berücksichtigung der Perspektive befehlen. Die Spielfelder wachsen zudem in ihrer Ausdehnung und lassen so breiter gefächertere Schlachten zu.

»3D-Darstellung ohne Verwirrung.«

Dem kommt zupass, dass das Schadenssystem detaillierter ausfällt: Schiffe können nun Untersysteme wie Maschinen, Waffen, Antrieb oder Lebenserhaltung direkt unter Feuer nehmen.

Welche Rasse wählen Sie denn gern?

Für Einzelspieler bietet der Titel drei Kampagnen mit jeweils neun Missionen auf Seiten der Föderation, der Klingonen oder der Borg. Als Gegner treten außer diesen noch drei weitere weltraumfahrende Völker an, nämlich die Cardassianer, die Romulaner und die noch recht neue Spezies 8472. Alle teilnehmenden Parteien haben – wie schon in Armada – ihre eigenen Schiffe, Waffen, Raumstationen und Grafikstile.

Im Mehrspieler-Modus können Sie jede der sechs Parteien verkörpern. Dazu spielen Sie neben dem bekannten Jeder-gegen-jeden auch Varianten wie Capture the flag oder King of the Hill, sogar die Kampagnen-Missionen dürfen Sie wählen, um sie kooperativ zu lösen – also mit einem Mitstreiter auf Ihrer eigenen Seite.

Wie Sie den Bildern entnehmen können, nimmt auch das grafische Detail zu. Die Texturen der Schiffe und anderen Objekte nehmen nicht nur wegen der neuen und detaillierteren taktischen Ansicht zu, auch die Polygonzahl steigt. Ob die Grafik wieder so eine neckische Zwei-Bildschirm-Darstellung unterstützt wie weiland Armada, ist noch nicht bekannt. Hatten Sie eine Dualhead-Karte oder zwei parallel arbeitende Grafik-Boards, konnten Sie sich dort taktische Ansicht und Kampfbildschirm gleichzeitig ansehen. Mal sehen, was Maddoc bis zum Jahresende zusammenbeamt (mash)

GANGSTERS 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Hothouse/Eidos
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.gangsters2.com

■ **Besonderheiten:** Über 15 Städte verteilte Kampagne mit insgesamt 20 Missionen ■ Neue Engine mit 16-Bit-Grafik ■ Reines Echtzeit-Prinzip ■ Spezialcharaktere mit Übernahmefähigkeit in die nächste Mission

Al Capone in Ihrem Computerzimmer – na, da wollen wir doch mal sehen, wie unbestechlich die »Unbestechlichen« wirklich sind, oder?



Eine typische Straßenszene in Gangsters 2: Unser Horchposten steht im Schneematsch herum, während er unauffällig den Verkehr im Auge bittelt.

Ein recht schöner Londoner Vormittag, von dem wir in der britischen Eidos-Zentrale aber nicht viel haben. Stattdessen setzt Peter Moreland von Hothouse sein schönstes Panzerknacker-Gesicht auf und erzählt:

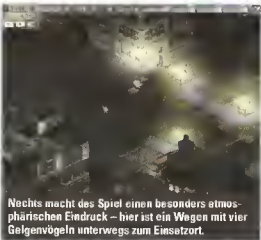
Aus den vielen, vielen E-Mails und Zuschriften zum Thema Gangsters hätten sich vor allem drei Punkte herauskristallisieren lassen, die nun beim Nachfolger verbessert worden seien. So sei das quasi-rundenweise Spielprinzip der Mafia-Simulation nicht jedermanns Sache gewesen, denn es führte dazu, dass in der Echtzeitphase nur noch begrenzt eingegriffen werden konnte – all die generellen Aufträge wurden ja bereits vorher während der Wochenplanung erteilt. Nun gibt es nur noch die Echtzeithilfe, die im Maßstab 1:60 arbeitet (eine Sekunde entspricht einer Minute im Spiel), und sämtliche Aktionen sind jederzeit bequem ausführbar.

Des Weiteren, war etlichen Spielern die enorme Menge an Mikromanagement zu viel, die das Ur-Gangsters dem Paten vom Monitor aberblangte. Tatsächlich ging es dort ja

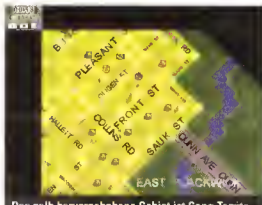
um die Kontrolle über jedes einzelne Haus! Dieses Problem wird jetzt mit Hilfe von Schlüsselgebäuden gelöst, deren Besitz die Befehlsgewalt über etliche Straßenzüge einbringt. Das gesamte Territorium liefert dann seine Einnahmen automatisch ab, ohne dass Sie jede Woche neu einsammeln müssen.

Drittens und letztens berichtet Moreland, dass sich die Kritik auf das Interface mit seiner Riesenmenge an Buttons und Menüs konzentriert habe.

Hier hat Hothouse vielleicht ein radikalsten umgedacht, denn über den »intelligenten« Mauscursor ist jetzt jede Aktion mit zwei Klicks zugänglich, soweit sie möglich ist: Ein Klick auf das gewünschte Gang-Mitglied, ein zweiter beispielsweise auf das Auto, in das er einsteigen soll. Wobei etwa ein feindlicher



Rechts macht das Spiel einen besonders atmosphärischen Eindruck – hier ist ein Wagen mit vier Gelbgögeln unterwegs zum Einsatzort.



Das gelb hervorgehobene Gebiet ist Gang-Territorium, die Symbole repräsentieren strategische Gebäude und können direkt angeklickt werden.

Wagen nicht zum Einsteigen führt, sondern das Fadenkreuz heraufbeschwört...

Ansonsten gleicht das Spiel in Atmosphäre und Tiefe seinem Vorgänger aber sehr stark – es ist eben nur kompakter und leichter zugänglich als früher. Sie übernehmen die Rolle von Joey Bane, einem hoffnungsvollen Nachwuchsgangster aus den 20er Jahren, dessen Vater im Zuge einer Gang-Auseinandersetzung ins Gras beißen musste. Rache für Daddy, heißt die Devise, und um ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie peu à peu ein solides, dickes Ganoven-Imperium aufbauen. Jede Mission versorgt Sie dabei mit primären und sekundären Zielen, das angeworbene und

»Blaue Bohnen für Daddy Bane.«

hoffentlich gut ausgebildete Personal kann in späteren Episoden weiterverwendet werden.

Alles in allem macht »Gangsters 2« trotz der Zentrierung auf reine Echtzeit den Eindruck, dass es sich sogar besser steuern lässt als sein Vorgänger. Was neben dem neuen Interface vielleicht auch daran liegt, dass es wegen der stärker ausgeprägten Spezialisierung der einzelnen Charaktere leichter ist, die Bälle gewissermaßen flach zu spielen und unerwünschtes Aufsehen zu vermeiden. Tatsächlich sind ausgesprochen taktische Winkelzüge möglich: Gegner in eine Sackgasse locken, Angriffe von mehreren Seiten, Überraschungsetacken durch besonders geschulte Meuchler, und dergleichen.

Auf der strategischen Seite geht es natürlich zum einen um Geld und Einnahmen, zum anderen um territorialen Einfluss, wobei eins logischerweise mit dem anderen zusammenhängt. Die diversen Staatsdiener (Polizisten, Richter und so weiter) können auch wieder bestochen werden, damit sie wegschauen oder gar die gegenwärtigen Gangs piesacken. Und schließlich ist sogar eine besonders konzentrierte, actionhaltige Fassung für bis zu acht Multiplayer vorgesehen. (jn)

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** 3D-Shooter
- **Termin:** 3. Quartal 2001

- **Internet:** moh.ea.com
- **Besonderheiten:** 7 Kampagnen mit 21 Missionen ■ 22 Gegnertypen ■ 21 realistische Waffen ■ Steuerung von Geschützen und Fahrzeugen

Mit so viel Grafikkraft haben Sie bestimmt noch nicht Krieg gespielt. Wir haben neue Bilder und Eindrücke vom geschichtlich beschwerten 3D-Shooter.



Die 3D-Engine beschert schöne Aussichten vom Abendrot am Himmel bis zur detaillierten Laubbaum-Pracht. Doch die Idylle wird nechtalig von einer Panzer Division getrübt.

Über Geschmack lässt sich streiten, aber dem Raumausstatter kann man wenigstens keine Themaverfehlung vorwerfen.

Sorgsame Accessoires vom MG-Nest-Nachbau bis zur Stahlhelm-Tischdekoration machen deutlich, dass bei dieser Pressekonferenz das Schicksal der westlichen Welt auf dem Spiel steht. Electronic Arts demonstriert in San Francisco eine aktuelle Entwicklungsversion des im Zweiten Weltkrieg angesiedelten 3D-Shooters »Medal of Honor – Allied Assault«.

An der Action-Front wird bei der Grafiktechnik nicht gespart. Eine modifizierte Version der Quake-3-Engine sorgt für detailreiche, atmosphärische Außenlevels. In halb zerstörten Städ-

ten schleichen Sie vorsichtig von Deckung zu Deckung, um nicht Opfer der auf Dächern stationierten Scharfschützen zu werden.

Historische Einsatzgebiete

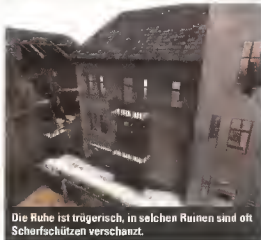
In einigen Demo-Levels waren bereits gespenstisch echt aussehende Gegner geparkt, aber Animationen und Verhalten konnten wir noch nicht in Aktion erleben. Dafür gab's reichlich neue Detailinfos zum

»Gespenstisch echt aussehende Gegner.«

Spielablauf, der in den Jahren 1942 bis 1945 angesiedelt ist. In der Rolle von US-Leutnant Mike Powell erleben Sie sieben Kampagnen mit jeweils drei Level. Erster Schauplatz ist Nordafrika, wo Sie bei einer nächtlichen Mission Kanonenboote sabotieren, eine deutsche Radarstation spre-



Bei unvorsichtigem Verhalten fliegt Ihre Tarnung in Spiegelmmissionen auf.



Die Ruhe ist trügerisch, in solchen Ruinen sind oft Scharfschützen verschacht.

gen und ganz nebenbei französische Kriegsgefangene retten. In der zweiten Kampagne schleichen Sie sich durchs besetzte Norwegen, um eine U-Boot-Werft in Trondheim zu infiltrieren. Später ist Mike Powell bei der Landung in der Normandie dabei und kämpft sich durch Frankreich, um Mitglieder der Resistance zu kontaktieren.

In erster Linie Action

Das Level-Design verspricht viel Abwechslung. So müssen Sie in einer Mission zunächst die Uniform eines Nazi-Offiziers klauen, um in dieser Tarnung einen Panzer zu entführen, mit dem Sie dann eine strategisch wichtige Brücke zerstören. Manchmal sind Sie zusammen mit einigen Spezialisten der alliierten Streitkräfte unterwegs, die vom Computer gesteuert werden. Die Programmierer beteuern aber, dass »Allied Assault« deshalb kein verkapptes Taktikspiel war. Powells Kameraden führen automatisch spezielle Aktionen aus und steuern erhellende Kommentare bei. Heimliches Anschleichen ist oft nützlich, aber im Mittelpunkt steht lineare 3D-Action mit vielen geskripteten Ereignissen.

Spielbergs Militär-Ratgeber

Um Waffen-Authentizität und realistischen Verhalten der Spielfiguren zu gewährleisten, steht Captain Dale Dye dem Programmiererteam beratend zur Seite. Der Marine im Ruhestand steuerte seine militärische Expertise schon zu Kriegsfilm-Klassikern wie Oliver Stones »Platoon« oder Steven Spielbergs »Der Soldat James Ryan« bei. Die Spielebranche dürfte Captain Dye noch des Öfteren brauchen, denn Electronic Arts plant weitere »Medal of Honor«-Ausläufer. Bislang nur für PlayStation 2 ist der Action-Flugsimulator »Fighter Command« angekündigt, bei dem es um die Pazifik-Konfrontation zwischen Amerikanern und Japanern geht. (hl)

gamestock 01

SPIELEN IN SEATTLE

Auf einem internationalen Pressegipfel zeigte Microsoft brandneue Versionen seines diesjährigen PC-Spiele-Angebots.

Seattle war eine Reise wert. Wir konnten nicht nur taufrische Versionen von Hit-Kandidaten wie »Dungeon Siege« oder »Mech-Commander 2« anspielen, sondern haben sogar »Halo« entdeckt ... auf der Xbox.

Die Gamestock ist Microsofts jährlicher Spiele-Ringplatz, mit echten Entwicklern und frischer Software zum Anfassen. Strahnte 170 internationale Journalisten waren dieses Jahr angereist, um nicht zuletzt auch einen ersten Blick auf Microsofts Xbox-Titel zu werfen. Halo mit Gamepad-Steuerung auf einem Fernseher zu sehen, bricht einem erst einmal das Herz, aber die PC-Umsetzung wird kommen – wenn auch nicht in diesem Jahr. Für 2001 fest eingeplant sind dagegen die sechs PC-Spiele, die wir auf der Gamestock ausprobieren konnten. Ein Großteil der Programme machte schon einen ebenso guten wie fortgeschrittenen Eindruck. Das gilt vor allem für Dungeon Siege: Das wunderhü-



Microsofts Spiele-entwicklungs-Chef Ed Fries lud zur Neuheitenschau in Seattle ein.

sche und leicht zugängliche Rollenspiel-Projekt von »Total Annihilation«-Schöpfer Chris Taylor scheint die sicherste Spielspaß-Bank im Microsoft-Programm zu sein.

Spiele als Kunstform

Ed Fries, Chef von Microsofts Spiele-Division, referierte in seiner Eröffnungsrede über die grafischen Quantensprünge und künstlerischen Ansprüche von Spielen: »Wir sind endlich bereit, die Cartoon-Welt hinter uns zu lassen«. Bessere, realistischere

Grafik ist für Fries der Schlüssel zu dem großen Teil der Bevölkerung, der sich derzeit noch nicht mit Computerspielen beschäftigt.

Um zu demonstrieren, wie weit die Industrie in den letzten zwanzig Jahren gekommen ist, zeigte Microsofts Ober-Spieler kurz ein selbstprogrammiertes Jugendwerk. Schmunzelnd gab Fries einen weiteren Grund an, warum er seinen frugalen 4-KByte-Frogger-Klon von 1981 ausgraben hatte: »Ich wollte die Halo-Jungs einschüchtern.« (hl)

VERMISSTEN-LISTE

Die sechs präsentierten Spiele sind nicht alle PC-Projekte, an denen Microsoft zurzeit arbeitet. Auf der Gamestock wurden nur Titel gezeigt, mit deren Erscheinen noch dieses Jahr zu rechnen ist. Einige PC-Hoffnungsträger glänzten aus unterschiedlichen Gründen durch Abwesenheit.

Freelancer

Aus den Digital-Anvil-Ruinen soll sich der mit reichlich Vorschusslorbeeren behängte SF-Simulator erheben, aber auf Gamestock gab es nicht das geringste »Freelancer«-Fitzelchen zu sehen. Damit hat das lange befürchtete Rutschen des Erscheinungstermins auf »Irgendwann 2002« Brief und Siegel.



Freelancer im freien Tempest-Fall

Halo PC

Die gute Nachricht: es kommt wirklich. Die schlechte Nachricht: nicht vor 2002. Bungie hat alle Hände voll zu tun, zunächst die Xbox-Version zum diesjährigen Leuchter der Konsole in den USA fertig zu kriegen.

Big Huge Games

Microsoft wird das erste Programm der neuen Firma des »Alpha Centauri«-Designers Brian Reynolds veröffentlichen. Dabei soll es sich um ein PC-Strategiespiel handeln, mit dem aber nicht vor 2002 zu rechnen ist – auf Gamestock gab's jedenfalls noch nichts zu sehen. Apropos Strategie-Lücke:

Age of Empires 3

Trotz des Riesenerfolgs von »Age of Empires 2« gibt es noch keinerlei Infos zum erwarteten Nachfolger. Es scheint fraglich, ob das Programmiererteam Casbah Studios überhaupt noch Bock hat. Die Texaner arbeiten inzwischen mit LucasArts an einem neuen Star Wars-Strategiespiel. Zur Not könnte Microsoft ein anderes Entwicklungsteam buchen, aber ein neues Age-Spiel vor Weihnachten 2002 ist in jedem Fall höchst unwahrscheinlich.



Grauer Himmel, schwarze Limousinen: Im Hochsicherheitsort der Microsoft-Konferenzzone gab's die neuesten PC- und Xbox-Spiele zum Anfassen.

DUNGEON SIEGE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Gas Powered Games/Microsoft
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 3. Quartal 2001

- **Internet:** www.dungeonsiege.com
- **Besonderheiten:** Klassenlose Charakter-Entwicklung ■ Echtzeitstrategie-Einflüsse ■ Party mit bis zu acht Helden ■ 80 Zaubersprüche

Das beste PC-Spiel des Gamestock-Events könnte Diablo zum Teufel jagen. Dungeon Siege bezaubert mit einfacher Bedienung, überwältigender Spielwelt und taktischen Finessen.



Knochenheer nach Art des Hauses: Je größer die Schiere, desto wichtiger ist die taktische Aufteilung Ihrer Heldentruppe.

Chris Taylor ist so ziemlich das Gegenteil eines regelgetreuen AD&D-Fundamentalisten. Alles, was Spaß bringt, ist in seinem neuen Fantasy-Rollenspiel erlaubt – da darf man die Monster auch schon mal einer Maschinenpistole durchlöchern.

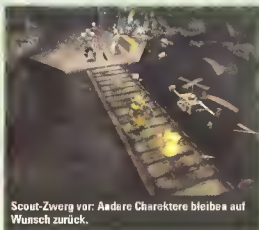
Narvikkeiten ausrotten, Echtzeitstrategie-Elemente einbauen und ganz nebenbei die klassenlose Helden-Gesellschaft anführen – der gute Mann hat sich viel für »Dungeon Siege« vorgenommen. Auf der Gamestock konnten wir ein paar Level anspielen, die einen erfreulich stabilen und kurzweiligen Eindruck machen.

Automatisierter Talentschuppen

Sie wählen eingangs Aussehen und Namen Ihres Helden, lassen aber von Berufsklassen die Finger. Was aus Ihrem Charakter wird, ergibt sich automatisch aus seinen Aktionen im Spiel. Zu Beginn ist Ihre Spielfigur ein schlechter Bauernbub (oder ein schlechtes Bauernmädchen) und vertrimmt – rangniedrige Schlurf-Monster, die den heimischen Hof überfallen. Wenn Sie dabei die herumliegende Mistgabel als Waffe verwenden, gibt es automatisch Punkte fürs



Inventar voll? Überzählige Beute lässt sich beim getreuen Packesel verstauen.



Scout-Zwerg vor: Andere Charaktere bleiben auf Wunsch zurück.

Nahkampf-Talent. Doch schon bald stoipert man über die erste Schriftrolle und lernt einen Feuerpfeil-Zauberspruch. Wenn Sie statt einer Waffe bevorzugt die magische Attacke wählen, wächst das Zaubertalent.

Feste Berufsgrenzen gibt es nicht; Sie können also anfangs einen Raufbold ranzücken und sich erst später der Magie zuwenden. Insgesamt vier Talente entwickeln sich nach dem »Übung macht den Meister«-Prinzip automatisch: Nahkampf, Distanzattacken (Pfeil, Bogen und Co.), »gute« Magie (Heil- und Defensiv-Zauber) sowie »dunkle« Magie (vornehmlich Angriffs-Hokusokus).

Metzen ohne Mühe

Das Kampfsystem ist extrem einfach: Klicken Sie einen Gegner an, so greift Ihr Held mit aktivierter Waffe oder Zauberspruch an. Dau-

erklücken ist nicht nötig, denn die Attacke wird automatisch wiederholt, bis das Monster abgemurkt ist oder Sie den Rückzug anordnen. Es gibt sogar einen Selbstverteidigungs-Mechanismus: Nähert →

»Drei Worte zur Grafik: Oh ... mein ... Gott!«

gamestock 01

→ sich ein Feind, wird er automatisch unter Beschuss genommen. Nach dem Kampf werfen wir einen näheren Blick auf die sterblichen Überreste unserer leichtsinnigen Gegner, die meistens interessante Ausrüstungsgegenstände in den Hosentaschen haben. Ähnlich wie bei »Diablo« ist das stete Stöbern nach besseren Waffen und Rüstungsteilen eine wesentliche Motivations-Triebsfeder.

Taktisches Einheiten-Management

Richtig spannend wird Dungeon Siege, sobald Sie weiteres Personal rekrutieren. Einige Weggefährten gesellen sich im Rahmen von Missionen automatisch an Ihre Seite. In Städten können Sie weitere Mitstreiter anheuern, bis zu acht Charaktere passen in die Party. Je mehr Helden Sie kommandieren, desto taktischer wird der Spielablauf. Das Geschehen lässt sich jederzeit anhalten, um den einzelnen Personen detaillierte Kommandos zu geben. Es gibt ein Wegpunkte-System, um zum Beispiel einen Teil der Gruppe von hinten an eine Monsterversammlung anschließen zu

»Lieber Spaß als Pseudo-Realismus.«

lassen. Verschiedene Formationen sind wählbar, um die fragilen Magieexperten durch Krieger-Bodyguards zu schützen.

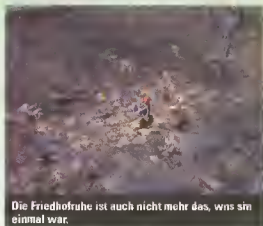
Wenn Sie wirklich noch einen Grund brauchen, um sich auf Dungeon Siege zu freuen, dann dürfen wir drei Worte zur Grafik beisteuern: »Dh ... mein ... Gott!«. Die Siege-Engine zaubert eine bestechend detaillierte 3D-Spielwelt auf den Monitor, komplett mit gesunden Wäldern, animierten Wasserfällen und abgrundtiefen Schluchten. Steigen Sie in



Schöner die Monster nie sterben: Hervorragende Lichteffekte bringen Glanz in die dümmste Katakomben.



Des zaubernde Personell wird von den Haudruffs geschützt.



Die Friedhofruhe ist auch nicht mehr das, was ein einmal war.

CHRIS TAYLOR IM INTERVIEW



PCP: Was ist der spielerische Kern von Dungeon Siege?

Chris Taylor: Mein Ziel ist es, drei ausbalancierte Komponenten zu haben: Abenteuer, Kampf, Belohnung. Und natürlich eine Story, die Dich durch die Welt führt. Wir haben keine Levels in unserem Spiel, es ist ein kontinuierliches Erlebnis. Die Quests schicken Dich nicht zu fernen Positionen zurück. Du bewegst dich ständig vorwärts, denn es ist nicht sonderlich interessant, dasselbe Terrain mehr als einmal zu durchqueren.

PCP: Welches PC-Projekt steht bei Euch noch Dungeon Siege an?

CT: Wir machen wahrscheinlich eine Fortsetzung zu Dungeon Siege und beginnen gleichzeitig die Anfangsarbeit an einem Echtzeitstrategie-Spiel, das vielleicht die Dungeon-Siege-Engine benutzen wird. Für mich sind Rollenspiele und Echtzeitstrategie die besten Genres aller Zeiten – ich will echt nichts anderes machen.

PCP: Irgendwelche Chancen auf eine Fortsetzung zu Total Annihilation?

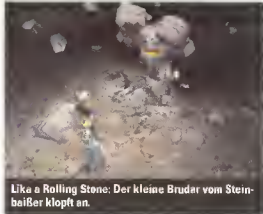
CT: Wenn Informatiker die Rechte zum Verkauf anbieten würde, dann wäre ich wahrscheinlich mit einem Angebot dabei. Aber ich denke, dass es für mich leichter ist, eine völlig neue Spielsäule zu entwickeln. Wenn man sich mal daran gewöhnt hat, ist es halb so wild.

eines der Dungeons herab, erwartet Sie eine unwirkliche Zwielft-Welt, in der unheimlich flackernde Fackeln die modrigen Gänge illuminieren. Die Illusion einer glaubhaften Fantasy-Spielwelt wird durch den Wegfall leistiger Nachlade-Wartepausen verstärkt. Sie dürfen die Betrachterkamera rein- und rauszoomen, letzteres ist der Übersicht bei Massenschlachten dienlich.

Rollenspiel-Pragmatismus

Chris Taylor ist aufrichtig genervt von Umständlichkeiten in anderen Rollenspielen, deshalb soll bei Dungeon Siege der Spaß über Pseudo-Realismus obliegen. Tränke müssen nicht ex geschluckt werden, man kann auch nur einen winzigen Schluck picheln. Bei Händlern gibt es volle »Geld zurück«-Garantie, wenn eine gekaufte Waffe nicht die Erwartungen erfüllt. Droht das Inventar überzuquellen, schleppt ein niedliches Maultier die überzähligen Habseligkeiten Ihrer Wohlstands-Gesellschaft. Das Level-Design ermutigt zu verschiedenen Spieltaktiken. Statt eine Skelett-Horde im Nahkampf zu vertrimmen, können Sie auch einen Pfeil auf das nächste Explosiv-Fass schießen, um die Burschen in die Luft zu

sprengen. Im fertigen Spiel soll es zwölf verschiedene Regionen geben, die jeweils mit anderen Dungeons, Charakteren und Missionen bevölkert sind. Im Multiplayer-Bereich (acht Spieler gleichzeitig) sind neben speziellen Team-Quests auch actionorientierte Varianten à la »Capture the Flag« geplant. Dungeon Siege wird mit den kompletten Level-Tools des Entwicklerteams ausgeliefert werden, eine Flut von handgemachten Add-ons aus der Fan-Gemeinde ist damit vorprogrammiert. (hl)



Like a Rolling Stone: Der kleine Bruder vom Steinbeißer klopft an.

SIGMA

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Relic/Microsoft
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Internet:** www.microsoft.com/games/gamestock/

- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Besonderheiten:** Aus 50 Tieren kreative Kombinationen kreuzen ■ Eroberungen in verschiedenen Klimazonen ■ 3D-Spielwelt mit Tag- und Nachtwechsel

Kein Strategiespiel hat merkwürdigere Einheiten: Mixen Sie Tiere kreuz und quer, um Mutanten-Monster mit Super-Fähigkeiten zu erhalten.

Kreuzt man einen Reu-herddeckel mit einem Border Collie, erhält man eine hyperaktive Kompak-Bellwaiza mit geweldigem Ego. Aber was kommt raus, wenn ich die Eigenschaften von Riesengorille und Alligator kombiniere?

Rund 50 «normales» Tiere sind zur kreativen Kreuzung freigegeben

Mit solchen naturwissenschaftlichen Gedankenspielen überlebt man keine Biologie-Klausur, legt aber die Grundlage für ein ungewöhnliches Echtzeitstrategie-Konzept. 50 Tiere sind die Grundlage für alle Einheiten-Produktionen in «Sigma», dem neuen Projekt der «Homeworld»-Macher von Relic Entertainment.

Bald munteren Verkuppeln bestimmen Sie, ob eine 50:50-Promenadenmischung herauskommen oder ein Elternteil dominieren soll. Für die neue Kreaturen-Kombi werden Werte in den Kategorien Lebensenergie, Ausdauer, Geschwindigkeit und Sichtweite berechnet. Jedes Tierchen hat eine primäre und sekundäre Angriffstechnik, dazu kommen je noch Erbgut noch Spezialfähigkeiten wie die Tarnung beim Chamäleon.

Was wäre wenn ...

Relic-Chef Alex Gorden führt uns während seiner Demonstration einige kuriose Beispielspiele vor. »Des ganze Spiel dreht sich um die Frage »Was wäre wenn ...« Kreuze ein Kamel mit einer Kobra und Du bekommst ein »Kamobra«, das Gift spuckt und hervorragend mit Wüstenklima zurecht kommt. Und so weiter: Aus Stinktier und Chamäleon wird ein »Stinkoleon«, dann zeigt uns Gorden Kombinationen aus Nilpferd und Schützenfisch sowie Hummer und Gorilla – es gibt nichts, was es nicht gibt. Insekten und fliegende Viecher wie die Fledermaus waren auch schon zu sehen.

Ein Platz für Tiere

Die Story der Solospieler-Kampagne ist in einer SF-Version der 30er Jahre angesiedelt. Auf 14 verschiedenen Inseln muss Ihre tierische Armee siegreich sein, um die Weltherrschafts-Pläne eines verrückten Wissenschaftlers zu vereiteln.

Beim Züchten neuer Tierkombinationen sollten Sie ein Auge auf das Terrain im jeweiligen Level haben. Je nachdem, ob Zonen mit Savanne, Wüste, Dschungel, Schnee oder Gewässern auftauchen, muss der Einheitenmix sorgsam abgesehen werden. Basisaufbau und Ressourcen treten etwas in den Hintergrund, dafür brauchen Sie wachsendes Grünzeug und per Generator erzeugten Strom, um die Produktion anzukurbeln. Von Anfang an können Sie mit einer Handvoll Tiere experimentieren, aber um ein raffinierte Modelle zu kommen, müssen bestimmte Gebäude errichtet werden.

Sigma ist eines der schragsten Strategiespiel-Projekte seit langem. Leider gibt es zu diesem Programm noch keine zur Veröffentlichung freigegebenen Screenshots. Zur visuellen Stimulanz müssen wir deshalb mit einigen gerenderten Bildern vorlieb nehmen. (thl)

Diese gestellte Render-Szene gibt einen Vorgeschmack auf Sigmas Einheiten-Vielfalt



gamestock 01

MECH COMMANDER 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Internet:** www.microsoft.com/games/mechcommander2

- **Termin:** Juli 2001
- **Besonderheiten:** Bis zu 16 konfigurierbare Mechs kommandieren ■ Gegnische Einheiten erobern ■ Gebäude erobern ■ 3 Kampagnen mit 24 Missionen

Taktische Einsätze von Riesenroboter-Teams auf phänomenal gut aussehenden 3D-Schlachtfeldern.

Unter neuer Führung (Microsoft statt Microprose) und mit frischer 3D-Engine hat sich »MechCommander« mächtig gemauert. Spielbarkeit und Technik wirken beim zweiten Teil erheblich verbessert.

Mit der Massenproduktion à la »C&C« hat das Kampfmaschinen-Einsatzkommando wenig zu tun, maximal 16 Einheiten steuern Sie in einer Mission. Vor jedem Auftrag schraubt der Spieler seine kostbaren Mechs individuell zusammen.

Erst ausrüsten, dann starten

In Ruhe probiert man diverse Waffenarme aus, krämt im Sensoren- und Generatoren-Angebot und wählt letztendlich den passenden Piloten. Diese Steuermänner werden im Spielverlauf befördert und sammeln Spezial-

talente. Stecken Sie zum Beispiel einen Distanzwaffen-Spezialisten in einen Mech mit entsprechender Wumme, springt dabel ein netter Angriffsbonus heraus.

Das zerküftete 3D-Gelände von »MechCommander 2« lädt zum bewundernden Ranzoomen ein, für optimale Übersichten gibt es eine etwas entrückte Taktikkamera. Damit Sie besser planen können, wabert keinerlei Kriegsnebel herum, Terrain und Gebäude sind jederzeit einsehbar, doch die Bewegungen feindlicher Einheiten bekommen Sie erst mit, wenn diese in Ihren Sensoren-Einzugsbereich geraten.

Die sanft geschwungenen Hügelketten sind nicht nur hübsch, sondern auch taktisch wertvoll. Wenn Sie von oben auf einen anderen Mech hereb ballern, haben Sie höhere Chancen auf einen Kopftreffer, durch den der geg-



Wir lassen nichts verkommen: Einzeileute besiegt Gegner werden erbeutet und recycelt.

nerische Pilot zum Aussteigen gezwungen wird. Den verwalsten Feindes-Mech besetzen Sie dann mit einem Nachschub-Piloten und schon haben Sie das gute Stück breit grinsend Ihrer Sammlung einverleibt.

Erobern und Verstärkung rufen

Indem Sie feindliche Gebäude erobern, öffnen Sie Zugangstore, legen Geschütze lahm und kassieren vor allem Ressourcen-Punkte. Damit bestellen Sie sich vom Lieferservice schöne Dinge wie einen Luftangriff oder lassen einen Reparatur-Laster absetzen, um Ihren angeschmorten Lieblings-Mech zu flicken. Solche Dienstleistungen sind ein echter Komfort-Fortschritt gegenüber den berüchtigten Reload-Organen im Vorgänger-Spiel, bei dem schon kleine Fehler eine ganze Mission unlösbar machten.

Marmor, Stein und Eisen bricht

MechCommander 2 wird drei Kampagnen mit jeweils acht Missionen enthalten. Verschiedene Lösungswege beim Erreichen der Missionsziele und das Experimentieren mit Mech-Konfigurationen versprechen viel taktischen Spielraum. Produzent Mitch Gitelman lässt jedenfalls wenig Zweifel daran, dass destruktiver Spaß im Mittelpunkt steht. Als sich bei seiner Vorführung ein gegnerischer Mech hinter einem Hochhaus verkriecht, legt sein Trupp das Gebäude kurzerhand in Schutt und Asche. (hll)



3D-Strategie kann sehr übersichtlich sein, wie diese Kamera-Perspektive beweist.



Allos Gato kommt von oben: Wenn sich Ihre Mechs einen Höhenvorteil verschaffen, erhalten sie einen Präzisionsbonus im Knmpf.

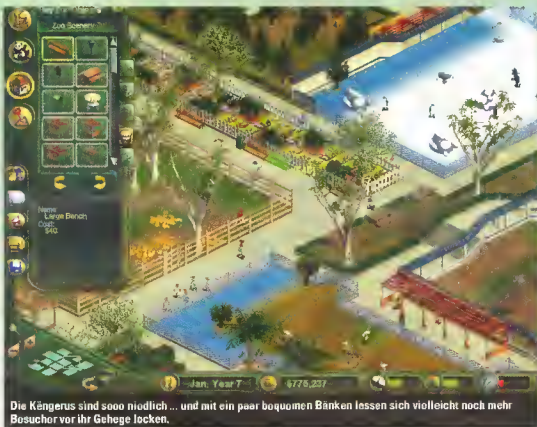
ZOO TYCOON

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Aufbau-Strategie
- **Termin:** 3. Quartal 2001

- **Internet:** www.microsoft.com/games/gamestock/
- **Besonderheiten:** Zoo ausbauen, Besucher anlocken ■ 40 verschiedene Tiere ■ Endlosspiel und Szenarien

Als Tierpark-Manager leben Sie Ihren Verwaltungstrieb zwischen Streichelzoo und Elefantenmist aus.



Die Kängurus sind sooo niedlich... und mit ein paar bequemen Bänken lassen sich vielleicht noch mehr Besucher vor ihr Gehege locken.

Auf der Suche nach der letzten Aufbaustrategie-Nische: Rummelplatz? Hottten wir schon. Öffentlicher Nahverkehr? Viel zu spät. Zoo? Tierische Idee, gekauft!

Die neuen PC-Spiele, die Microsoft auf der Gamestock präsentierte, lassen es in der Regel brummen, krachen und bieten mörderische 3D-Welten. Da wurde es uns angesichts des einsamen 2D-Sprite-Überlebenden »Zoo Tycoon« richtig warm ums Herz. Wer vermisst schon Bump Mapping, wenn er dafür endlich einmal Zoodirektor spielen darf?

Kleinvieh macht auch Mist

Das Spielkonzept ist schlicht und einfach. Den nötigen Zaster für Zoo-Ausbau und neue,

coole Tiere erhalten Sie durch möglichst zahlreiche Besucher. Damit die Gäste zufrieden sind, wieder kommen und viel Geld in den Souvenirläden lassen, müssen die beglutzten Tiere glücklich sein. Vernachlässigte Viecher dösen den ganzen Tag gelangweilt herum, aber wohl genährte und gepflegte Gehege-Insassen entzücken das Publikum mit verspielter Possierlichkeit.

Zu Ihren Aufgaben gehören das Design der Gehege, der Zukauf neuer Tiere und die Verpflichtung von Personal. Stimmung und Bedürfnisse einzelner Besucher lassen sich ebenso einsehen wie das Wohlbefinden der tierischen Attraktionen. Dramatische Tickermeldungen weisen darauf hin, wenn irgendwo ein Pinguin deprimiert ist.



Im Adoptions-Menu erstellen wir diesen Elefanten, der einen schönen Namen verpasst bekommt.

Fressen und gefressen werden

Beim Anspielen haben wir beim Löwengehege-Neubau prompt das Gatter »vergessen«, um die Besucher auf Tuchfühlung mit den lieben Tieren gehen zu lassen. Es spielten sich aber keine »Gladiator«-mäßigen Szenen ab, die Menschen suchten schreiend, aber unverehrt das Weiße. Platziert man niedliche, flauschige Streichelzoo-Tierchen im Gehege zahlreicher Fleischfresser, tritt die Nahrungspyramide in Aktion (eine diskrete Staubwolke verdeckt das große Fressen). Wenn zwei Tiere sich dagegen ganz lieb haben, kann Nachwuchs herauspringen.

Generell appelliert Zoo Tycoon mit bescheidenen Hardware-Ansprüchen und niedrigem Thema an den Massenmarkt, Abteilung »für die ganze Familie«. Neben dem Endlos-Ausbau-Modus gibt es konkrete Szenarien, in denen Sie zum Beispiel abgehaltene Tierparks innerhalb eines Zeitlimits auf Vordermann bringen müssen.

Aller Namensähnlichkeit zum Trotz hat das Programm übrigens rein gar nichts mit Chris Sawyer's Riesenhit »Rollercoaster Tycoon« zu tun. Hinter Zoo Tycoon steckt vielmehr Blue Fang Games, ein Refugium ehemaliger Papyrus-Programmierer, die sich früher NASCAR-Rennspielen widmeten. (hl)



Wir lassen nichts verkommen: Einzelteile besiegtter Gogner werden erbeutet und recycelt.

gamestock 01

FLIGHT SIMULATOR 2002

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Simulation
- **Termin:** 3. Quartal 2001

- **Internet:** www.microsoft.com/games/trainingsim/
- **Besonderheiten:** Mehr Luftverkehr und Bodenobjekte ■ Kommunikation mit Fluglotsen ■ Streckennetz editieren

Der König der Lüfte präsentiert in der achten Auflage Wasserlandungen, lebhaften Luftverkehr und die Boeing 747-400.

Microsoft bewahrt das Simulations-Genre vor dem Absturz. Die neue Version des »Flight Simulators« bringt mehr Leben in die Lüfte.

Rund um die Flughäfen sind reichlich vom Computer gesteuerte Maschinen unterwegs. Gedrängert geht es auch auf der Erde zu. Passend zum jeweiligen Gebiet werden zusätzliche Bodenobjekte wie Bauernhöfe, Wohnhäuser, Fabriken oder Bäume dynamisch generiert. Zu den weiteren grafischen Verbesserungen gehören aufgemotzte Lichteffekte und während der Landung quälende Reifen. Bei der Pilotenansicht dürfen Sie sich stufenlos im 3D-Cockpit umsehen.



Kurz nach dem Start ist das Fahrgastell der Boeing 747 noch ausgeklippt.



Im 3D-Cockpit des Trainingsflugzeugs Cessna 172 S.

Nur der Tower hört mein Seufzen

Bei der 2002-Version führen Sie auch Schwätzchen mit den Fluglotsen: Über Menü-Kommandos erhalten Sie Start- und Lande-erlaubnis oder bitten um Zuweisung eines Anflug-Vektors. Das realistische klingende Antwort-Genuschel vom Tower lässt nicht lange auf sich warten.

Erstmals gehen Flight-Simulator-Piloten ins Wasser. Zu den neuen spielbaren Modellen gehört ein Wasserflugzeug, das unter allerlei Wellenentwicklung auf jedem besseren Tümpel landet. Liebhaber überbreiter Schwertransporter freuen sich dagegen auf die Boeing 747-400, um in Echtzeit eine Transatlantik-Überquerung zu steuern – legen Sie ausreichend Erdnüsse bereit. Einstieglern wählen für Ihre ersten Flugstunden aber lieber die handliche Cessna 172S. (hl)

TRAIN SIMULATOR

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Simulation
- **Termin:** 2. Quartal 2001

- **Internet:** www.microsoft.com/games/gamesstock/
- **Besonderheiten:** 6 realistische Züge steuern ■ Fahrpläne einhalten

Sie wollten doch schon immer mal Karriere als Lokomotivführer machen?



Als Zugführer im japanischen Kyushu-Szenario hat man einige Käpfechen zu drücken...

Flight Simulator auf Schienen: Als Zug-Ingenieur hetzen Sie in sechs internationalen Szenarien hinter dem Fahrplan her und scheuchen Kühe von den Gleisen.

Der todernste »Train Simulator« hat nichts mit Eisenbahn-Strategie à la »Railroad Tycoon« zu tun. Stattdessen sitzen Sie selber im Lokhäuschen, um den Zug zu beschleunigen und abzubremesen. Bei den Oldie-Modellen muss obendrein durch fleißiges Kohle schippen stetig Dampf gemacht werden.

In jedem der sechs Szenarien übernehmen Sie diverse Aufträge in beliebiger Reihenfolge. 15-minütige Quickie-Touren wird es ebenso geben wie Langstrecken-Verbindungen mit zwölf Stopps und acht Stunden Echtzeit-Fahr-

dauer. Reichlich Gelegenheit also, um in der Außenansicht die detailliert modellierten Züge zu betrachten, wie sie durch 3D-Landschaften flitzen. Sie können auch in der Passagier-Perspektive aus den jeweiligen Wagons heraus durch die Fenster blicken.

Bahn mit Plan

Die realistische Fahrphysik registriert Feinheiten wie einen zu abrupten Fahrstil: Wer die (unsichtbaren) Passagiere durchschauelt, wird im Abschluss-Briefing getadelt. Auch das genaue Halten an den Stationen und die Fahrpläneinhaltung bei Schlechtwetter wollen gelernt sein. Gleis-Rowdies produzieren im schlimmsten Fall ein grafisch spektakuläres Zugunglück.

Zielgruppe des ungewöhnlichen Programms sind primär Eisenbahn-Enthusiasten, die sich über offene Architektur und Strecken-Tools freuen dürfen. Wer schon immer mal sein regionales S-Bahn-Netz nachbauen wollte, kann sich hier austoben. (hl)



Mit stillestem Weges dampft der Drais-Express durchs Alpenverföad.

HALO

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bungie/Microsoft
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** 2002 (PC-Version), 4. Quartal 2001 (Xbox-Version in USA)

- **Internet:** www.xbox.com/games/halo/
- **Besonderheiten:** Bei Ego-Ansicht ballern ■ Bei Außenansicht Fahrzeuge steuern ■ Immer noch eine Augenweide

Die PC-Version von Bungies Action-Grafikwunder soll zwar erst 2002 erscheinen. Anhand einer spielbaren Xbox-Fassung fielen uns einige interessante Entwicklungen auf.



Alien-Schau mit Einschränkung: Alle neuen Halo-Screenshots stammen (trotz verdächtig hoher Grafikauflösungen) angeblich von der Xbox-Version.

Liebevoll hat die PC-Szene das kleine »Halo« an ihrem Busen genährt, mit Zuwendung überschüttet und vielfältig gepreviewt. Doch dann kamen die dunklen Schergen von Microsoft, kauften das Programmerteam Bungie auf und legten es in Ketten, um aus Halo einen Xbox-Titel zu machen.

Kein Wunder, dass sich solche Legenden um das Schicksal des Action-Schnuckelchens ranken. Jahrelang zeigte uns Bungie atemberaubende Spielerszenen von der PC-Version, die seit der Microsoft-Intervention vor knapp einem Jahr in weite Fernen gerückt ist. Dass Halo doch noch für den PC erscheinen wird, wurde

»Bungie besinnt sich auf die traditionelle Ego-Shooter-Ansicht.«

auf dem Gamestock-Event bestätigt. Dieses Jahr ist damit aber nicht zu rechnen, denn die Xbox-Version soll als Killer-Applikation den US-Launch von Microsofts Spielkonsole anfeuern. Getreu dem Motto »Lieber eine Xbox in der Hand als eine PC-Version auf dem Dach«, haben wir tapfer zum Gamepad gegriffen und uns durch den Demo-Level gekämpft.

Neue Halo-Perspektive

Auf der geheimnisvollen Ringwelt Halo gestrandet, ist ein Soldaten-Team auf der verzweifellen Suche nach Technologie-Hinterlassenschaften der ausgestorbenen Urwahrner. Die Funde in den unterirdischen Anlagen könnten die Wende im Kon-

WARUM DIE PC-VERSION BESSER WIRD

Nichts gegen die Xbox. Uns fallen aber drei gravierende Gründe ein, warum sich die volle Halo-Wucht erst auf dem PC entfalten wird.

Höhere Auflösung

Es tut schon ein wenig weh, die edle Halo-Spielwelt bei 640 mal 480 Pixeln auf einem Fernseher zu erleben. PC-Monitore sind in der Lage, weitaus höhere Auflösungen gestochen scharf darzustellen. Und bis 2002 können wir uns auch eine Grafikkarte leisten, die dabei nicht aus dem letzten Loch quält.

Maus/Tastatur-Steuerung

Yep, 3D-Shooter kann man auch mit dem Gamepad steuern. Fragt sich nur wie. Am schnellsten und griffigsten klappt das Umsehen, Bewegen und Schießen in einer 3D-Welt mit der Kombination Mause plus Tastatur. Und die hat nur der PC serienmäßig.

Richtige Multiplayer-Modi

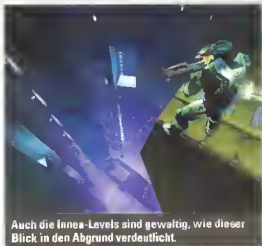
Die Xbox-Version von Halo soll einen Split-Screen-Modus haben, zu Online-Plänen gibt es noch keine Ankündigungen. Wer messig Spielpartner im Internet treffen will (im wahren Sinne des Wortes), wird reumütig zum guten alten PC zurückkehren.

flukt gegen die Covenant bringen, eine ziemlich ungemütliche Ansammlung von Alien-Kriegern. Dummerweise hat der Feind ebenfalls Wind von der Sache gekriegt. Als Mitglied des Menschen-Stoßtrupps sind Sie in Guerillakrieg-Missionen verwickelt, um die wichtigen Stützpunkte zu erobern.

In bisherigen PC-Demos waren alle Spielfiguren stets von außen zu sehen. Doch jetzt besinnt sich Bungie auf die traditionelle Ego-Ansicht klassischer 3D-Shooter. Ein eingeblendetes Fadenkreuz, das bei Zielerfassung rot aufleuchtet, erleichtert dabei das Anvisieren von Gegnern. Schleichen Sie sich lieber von hinten an, können Sie auch mit dem Gewehrkolben herzlichst zuschlagen, um lautlos einen Wächter auszuschalten.

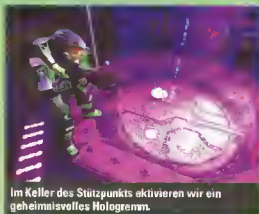
Spieler fährt, Kollege ballert

Wenn Sie in ein Fahrzeug klettern, wechselt die Perspektive von der Ego- in die Außenansicht. So steuern wir zu Beginn des spielbaren Levels den allseits bekannten Halo-Jeep. Auf der Rückbank hat es sich ein vom Computer gesteuertes Teammitglied am Maschinengewehr bequem gemacht. Mit dem Gamepad ringend holteln und poltern wir eine →



Auch die Innen-Levels sind gewaltig, wie dieser Blick in den Abgrund verdeutlicht.

gamestock 01



Im Keller des Stützpunkts aktivieren wir ein geheimnisvolles Hologramm.

→ Anhöhe herauf. Plötzlich fängt der Kollege selbstständig zu feuern an – und das nicht wegen einer Radarfalle, sondern angesichts eines Covenant-Stoßtrupps. Wir bremsen den Jeep ab, steigen per Knopfdruck aus und befinden uns wieder in der Ego-Ansicht. Hinter dem geparkten Jeep Deckung suchend, greifen wir zum Gewehr und helfen dem MG-Schützen beim Alien-Wegputzen.

Nachdem der letzte Gegner zerschmaucht ist, sehen wir uns das Gebäude näher an, welches die Covenant bewacht hatten. Es entpuppt sich als Zugang zu einem der unterirdischen Halo-Arsenale. Der Kollege passt aufs Auto auf, während wir einsam den düsteren Gang entlang tapen. Per Knopfdruck wird ein Taschenlampe an der Waffe aktiviert, dass einen gespenstischen Lichtkegel wirft. Hinter jeder Ecke eine Covenant-Wache erwartend, schleichen wir uns gespannt voran ... und geraten zwei Räume weiter prompt in einen Hinterhalt.

Jede Waffe zu ihrer Zeit

Bei der Waffenwahl müssen Sie mehr Aspekte bedenken als die goldene Action-Faustre-

JASON JONES IM INTERVIEW

PC Player: Wie kommt Halo auf dem PC voran?

Jason Jones: Wir haben noch so viel mit der Xbox zu tun, dass wir derzeit nicht mal an die PC- und Mac-Sachen denken. Aber wir stehen dazu – sobald wir mit der Xbox-Version fertig sind.

PC Player: Wie hat sich das Halo-Design im letzten Jahr geändert?

Jason Jones: Lange Zeit hatten wir uns auf ein cineastisches Netzwerk-Erlebnis mit Third-Person-Ansicht fokussiert. Aber wir sind vor allem an der Action interessiert, und die kommt mit der Ego-Ansicht am besten rüber. Wir haben uns zuletzt auch viele Gedanken zur Künstlichen Intelligenz gemacht. Nicht nur, wie man gegen sie spielt, sondern auch, wie sie den Spielern unterstützt.

PC Player: Wie kommt ihr mit dem Druck zurecht, dass Halo pünktlich für den Xbox-Leuchtag eingeplant ist?

Jason Jones: Zur Software-Entwicklung gehört es nun mal, dass du dir den Hintern aufreißt, um etwas fertig zu kriegen. Das ist uns bisher bei jedem Projekt passiert, an dem wir gearbeitet haben. Es ist sehr aufregend, mit einem Spiel beim Launch einer so verdammt guten neuen Konsole dabei zu sein – das ist es, was uns motiviert.



Halo-Chief-Designer Jason Jones ist seit der Gründung vor zehn Jahren bei Bungie an Bord.



Neulich, bei der Probefahrt: Die Geländegängigkeit des Jeeps hat ihre Grenzen.

gel «Je größer, desto bumm». Bei einem Gefecht mit zwei, drei Aliens verwenden Sie am besten eine Covenant-Energiewaffe, um Munition zu sparen. Doch bei einer Schlacht mit fünf, sechs Gegnern wird so viel geballert, dass die Energiespritze wegen Überhitzung den Dienst verweigert. In einer solchen Situation spuckt man lieber Blei mit der altmodischen, aber robusten Menschen-Knarre. Im Spielverlauf erbeuten Sie nicht nur Covenant-Waffen, sondern steuern auch abenteuerliche Vehikel wie Hoover-Panzer oder Aufklärungsgleiter.

Warten auf Halo

Auch wenn uns die Verzögerung der PC-Version die Geduld eines Tee trinkenden Lammrudels abverlangt, bleiben wir heiß auf Halo. Und die Übernahme Bungies durch Microsoft hat neben der eingangs erwähnten Xboxisierung auch positive Aspekte. Zum einen muss man nicht mehr befürchten, dass dem Entwicklerteam das Geld ausgeht, zum anderen wird bei Halo jetzt mehr Wert auf griffige Solospieler-Missionen gelegt, während der Fokus früher auf den Multiplayer-Aspekt gerichtet war. Alles wird gut. (hl)

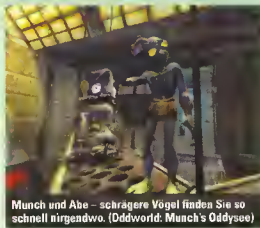


Dieser Shootout-Schnepsschuss zeigt den Weltreum-Soldaten von außen. Im Spiel ballern Sie aber bei Ego-Ansicht durch die Stützpunkte.

XBOX TOTAL

Microsofts PC-Neuheiten sind allesamt nicht schlecht – der Schwerpunkt beim diesjährigen Gamestock-Event lag jedoch klar auf der Xbox.

Die Zeit läuft: Im Herbst erscheint in den USA die Xbox, Microsofts erste Videospiel-Konsole. Spieltechnisch hielt sich der Redmonder Software-Riese bislang bedeckt, doch auf der Gamestock gab es gleich acht First-Party-Titel für die Xbox zu bestaunen.



Munch und Abe – schrägere Vögel finden Sie so schnell nirgendwo. (Oddworld: Munch's Oddysee)

Die einhellige Meinung der rund 170 Journalisten: Oer Spitzenreiter des Doppelquartetts heißt «Oddworld: Munch's Oddysee», gefolgt von «Halo». Der 3D-Shooter war tatsächlich spielbar und machte Schluss mit dem augenzwinkernden Spruch, dass Halo eigentlich nur ein Tool zum Erstellen wunderschöner 3D-Animationen sei. Es bleibt spannend, welche Perlen Microsoft und Entwickler wie Electronic Arts oder Konami noch aus dem Hut zaubern werden.

Die Top 3

Da der Sound der neuesten Munch-Version noch nicht implementiert war, «synchronisierter» der charismatische Oddworld-Visionär und -Firmengründer Lorne Lanning alle Hel-

den und Helunken des Action-Adventures selbst. Die Meute war begeistert, ein amerikanischer Kollege meinte: «Microsoft sollte Lorne Lanning jedem Munch-Spiel beilegen.» In einem Außen-Level mussten Abe und Munch zusammenarbeiten, um an einer Horde Scrabs vorbei zu einer Windmühle zu gelangen: Amphibienwesen Munch plantscht dazu durch Flüsse und rast mit dem Rollstuhl umher, Abe schleppt den kleinen Kollegen mit oder wirft ihn auf höher liegende Plattformen. Grafisch legte das Spiel im Vergleich zur Xbox-Enthüllungsveranstaltung deutlich zu.

Bei Halo beeindruckten besonders die wilden Fahrten mit dem Jeep durchs Gelände, an die sich ein Abstecher in eine von den feindlichen Covenant besetzte, unterirdische Anlage anschloss. Unterdessen gab uns der Schütze des Jeeps Feuerschutz – sehr fein. Die PC-Version soll sich von der Xbox-Fassung durch eine stärkere Betonung des Mehrspieler-Modus unterscheiden.

Ein weiteres Highlight: Das grafisch hervorragende «Codename: Project Gotham», ein Rennspiel von Bizarre Creations, das verdächtig den Dreamcast-Titel «Metropolis Street Racers» erinnert. Über 20 Autos auf mehr als 300 Rennstrecken in London, Tokio, San Francisco und New York warten bei dem Spiel auf Sie.

Sport & Spannung

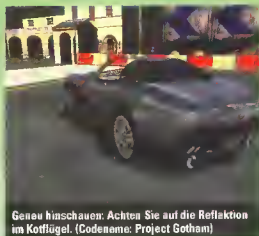
Das Snowboard-Spektakel «SSX» für die PlayStation2 ist einer der Hits auf Sony neuer Konsole. Microsofts Antwort: «Amped: Freestyle Snowboarding». Hier geht es nicht um Geschwindigkeit, sondern um Geschick: Drei Gebirge mit rund 120 Abfahrten warten auf Ihre Trickkünste, die Sie im Laufe des Spiels vom blutigen Amateur zum Medienstar machen können.



Allen Zweifeln sei's gesagt: Das ist Spielgrafik! (Halo)



Azurik: Rise of Perathia – damit Sie auch morgen noch kraftvoll zubeugen können.



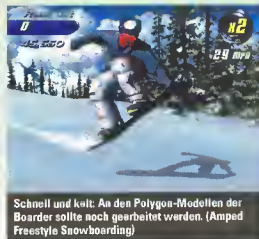
Genau hinschauen: Achten Sie auf die Reflektion im Kotflügel. (Codename: Project Gotham)

«NFL Fever 2002» wird in Deutschland wohl eher eine untergeordnete Rolle spielen – EA Sports' «Madden»-Serie dürfte damit aber ein ernst zu nehmender Konkurrent erwachsen. «Fuzion Frenzy» ist eine Sammlung von Mini-Spielen für bis zu vier Spieler – anders als bei «Mario Party» oder «Sonic Shuffle» fehlen hier jedoch populäre Charaktere, welche die künftigen Xbox-Besitzer vor den Fernseher locken könnten.

Action & Abenteuer

«Azurik: Rise of Perathia» erzählt die Geschichte des Zauberehrleins Azurik, der die vier Welten von Feuer, Wasser, Erde und Luft durchwandert, um – na, was wohl? – den Untergang der Welt zu verhindern. Azurik schwingt eine Mischung aus Schwert und Zauberstab, mit dem er auch diverse Schutzschirme aktivieren kann. Einen optisch schicken Wasserfall und realistischere Lava-Effekte haben wir lange nicht mehr gesehen.

Ein reines Action-Rollenspiel soll «Nightcaster» werden, das sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet. Mit einem frei positionierbaren Orb hauen Sie Ihren Gegnern rund 40 Zaubersprüche um die Ohren, wie in einem Rollenspiel lernt Held Arran neue Fähigkeiten und darf diverse Sub-Quests erledigen. (Roland Austinet/mid)



Schnell und kalt: An den Polygon-Modellen der Boarder sollte noch gearbeitet werden. (Amped Freestyle Snowboarding)

NOCH MEHR XBOX-INFOS

Ausführliche Infos zu Microsofts Wunderwaffe finden Sie regelmäßig im Newsletter des offiziellen Xbox-Magazins, den Sie kostenlos abonnieren können. Die neueste Ausgabe mit ausführlichen Previews aller eher hier vorgestellten Spiele finden Sie unter www.dailyxbox.com/xbox-mag/newsissue4/0xm/GER/index.html.



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pop Top/Take 2 Interactive
- **Genre:** Aufbaustrategie
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** tropico.godgames.com

- **Besonderheiten:** Karibisches Feeling vom Feinsten ■ Enorm detaillierte Simulation der einzelnen Einwohner ■ Sehr hoch auflösende Zoomstufen ■ Entwickelt von den Railroad-Tycoon 2-Machern

Dass die Karibik mehr zu bieten hat als Companeros unter Palmen und steinreiche Frührenter, zeigte uns die erste spielbare Version von Pop Tops tropischem Paradies.

Allgemeine Informationen zu diesem Spiel hagelte es in den vergangenen Monaten ja schon zur Genüge, daher können wir uns diesmal darauf konzentrieren, wie sich „Tropicoco“ tatsächlich spielt.

Und da herrscht sozusagen eitel Sonnenschein: Schon das Intro mit seiner coolen Kokosnuss-Musik lässt Urlaubsgefühle aufkommen – swingend und fingerschnippend sitze ich vor dem Monitor. Ich setze also die Ray Ban auf, mixe mir einen steifen Daiquiri und widme mich der Geburt meines Diktators im Jahre 1950. Bauernjunge oder linker Intellektueller? Vom CIA an die Macht gepusht oder als Sozialist die Wahlen gewonnen?

Wir schreiben das Jahr 2032

Weiberheld oder extrem hässlich? Finanzgenie oder nicht korruptierbar?

Ach, es ist eine Lust, in den Möglichkeiten zu wühlen – zumal das ja auch seine Auswirkungen hat. Letzten Endes nämlich lässt sich in Tropicco alles auf die verschiedenen Fraktionen der Bevölkerung (Kommunisten, Intellektuelle, Militärfans und dergleichen) und das Verhältnis des Regierungschefs zu ihnen reduzieren. Ein Diktator, der ausnahmsweise mal nicht korrupt ist, wird zum Beispiel sowohl bei den Intellektuellen als auch bei der Kirche Pluspunkte sammeln – und zudem durch sein gutes Beispiel die Verbrechensrate senken. Ein besonders hässlicher Gnom wiederum ist schädlich für den Tourismus. Und die impliziten Auswirkungen auf die Beziehung zur USA oder zur UdSSR sind natürlich auch zu berücksichtigen, denn davon hängt eine eventuelle Wirtschaftshilfe ab!

Es gibt zwei hauptsächliche Regler, mit denen Sie den Schwierigkeitsgrad regulieren: Der eine beeinflusst die Wirtschaft (in der einfachsten Stellung verfügen Sie über eine unendliche Geldreserve), der andere das politische Modell. Wenn beide mehr oder weniger in mittleren Positionen sind, sieht der Alltag auf Ihrer tropischen Insel in etwa so aus:

Alltag in Tropicana

Ein Regierungspalast und jede Menge Elendsbaracken sind bei der Machtübernahme bereits da. Möglichst schnell gilt es nun, die Grundbedürfnisse der Bevölkerung nach Gesundheitsvorsorge, geistlicher Erbauung und Zerstreuung zu befriedigen, indem Klinik, Kirche und Kantine gebaut werden. Über-



Eine junge, aber wechselnde Ansiedlung im Überblick: Die gelb schattierten Häuser stellen Bauplätze im Planungsstadium dar.

haupt empfiehlt es sich auch im späteren Verlauf, immer sehr auf die Stimmungslage der Tropicaner zu achten, denn sonst kann es Ihnen schnell passieren, dass die Dinge aus dem Ruder laufen – mit fatalen Folgen.

Für den Hausgebrauch reicht da ein Blick auf den allgemeinen Indikator. Sie dürfen aber auch jeden einzelnen Einwohner anklicken, um seine persönlichen Faktoren aufgeschlüsselte Meinung zu erfahren – könnte ja sein, dass Sie mal in die Lage kommen, einzelne »Rädelführer« aus dem Verkehr ziehen zu müssen.

Der Inselaufbau kostet Geld, also wäre darauf zu achten, den Haushalt wieder aufzufüllen: Farmen jeder Art machen praktisch immer Gewinn (geschieht automatisch), solange sie bewirtschaftet werden. Auch Knelpen oder Miethäuser und vor allem tou-

ristische Einrichtungen sind pflegeleichte Geldquellen. Schwieriger wird es schon bei der Industrie, da diese zumeist auf Rohstoffe angewiesen ist. An einen Rummfabrik werden Sie etwa erst dann Freude haben, wenn Sie bereits über ein paar Zuckerrohr-Farmen verfügen. Falls ja, können Sie beobachten, wie die Rohr-Ernte zur Fabrik gekarrt wird. Von dort transportieren Ihre fleißigen Arbeiter dann die fertigen Fässer zur Schiffsanlegestelle. Sobald die Ware an Bord ist, wird das Geld dem Staatsschatz zugeschlagen.

Es ist wichtig, immer darauf zu achten, dass die laufenden Einnahmen die Kosten (für Klinik, Kirche, Schule, Löhne und dergleichen) übersteigen, ansonsten haben Sie sich quasi eine Wirtschaftskrise eingehandelt, der mit Entlassungen und/oder Lohnkürzungen radikal begegnet werden muss. Wie sich das auf Ihre Beliebtheit beim Volk auswirkt, können Sie sich an drei Fingern abzählen.

Und das werden Sie zu spüren bekommen, denn alle paar Jahre verlangt der Pöbel nach Wahlen. Bei dieser Gelegenheit bekommen Sie eine Art Meinungsumfrage präsentiert, aus der ersichtlich ist, wie der Umengang wohl ungefähr ausgehen wird. Sind die Kräfteverhältnisse für Sie negativ, aber doch noch relativ ausgeglichen, bietet sich die Option des Wahlbetrugs an. Das wird zwar zu weitem Unmut führen, ist aber immer noch besser als die Meldung »Game Over«, oder?

Falls Sie jedoch bei Ihren Landsleuten so richtig unten durch sind, helfen gekaufte Wahlen auch nix mehr. Da ist es schon besser, die Abstimmung gleich ganz zu verbieten. Das natürlich ist der direkte Weg in den Polizeistaat, denn so werden Sie sich bald nur noch mit Hilfe des Militärs an der Macht halten können. Was wieder ganz eigene Risiken birgt: Beispielsweise könnte Ihr Volk auf die Idee kommen, eine Guerillabewegung zu gründen. Und auch das Militär selbst ist ein zweischneidiges Schwert – sicherlich haben Sie schon mal des Wörtchen »Putsch« gehört, nicht wahr?

Wenn Sie es aber schaffen, den Tiger zu reiten, dauert Ihre Regentschaft ewig, zumindest im Endlos-Modus. Zwar schreiten die Jahre voran, doch das Ambiente der 50er und 60er bleibt für immer erhalten. Auswählbare Ziele (möglichst viel Geld auf dem Schweizer Nummernkonto, möglichst starke Wirtschaft und so weiter) bei beschränkter Spieldeuer gibt es aber natürlich auch. Tja, ich weiß nicht, was Sie diesen Sommer vorhaben – ich werde jedenfalls als Presidente Kapaunstro Karriere machen. ... (jn)



Tropicco in der höchsten Zoomstufe, hier am Beispiel einer Fischerhütte.



Der Inselprotzleut: Etwas mehr Ehrerbietung, bitte sehr!

Um den Weltfrieden endgültig zu sichern,
muss die Menschheit erneut lernen, Krieg zu führen



EMPEROR BATTLE FOR DUNE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Westwood/
Electronic Arts
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 15. Juni 2001

- **Internet:** www.westwood.com
- **Besonderheiten:** drei Hauptparteien ■ fünf Nebenparteien ■ drei Kampagnen mit jeweils 50 Missionen und Missionsbaum ■ 760 Truppentypen ■ ca. 200 Multiplayerkarten

Erst der dritte Abkömmling der intergalaktischen Gefechte um den Wüstenplaneten spielt in einer polygonbasierten 3D-Welt.



Demit die Übersicht bei all dem Gedrehe nicht verloren geht, rotiert die Kompaß-ähnliche Übersichtsharte immer brav mit. Die Einheiten gewinnen übrigens mit zunehmender Erfahrung an Kampfkraft.



Die verschiedenen Planeten unterscheiden sich vor allem durch die Farbe ihrer Landschaft.

Manche Geschichten sind halt einfach unverwundlich, und die von Frank Herbert ersonnene Sci-Fi-Serie um den Wüstenplaneten »Dune« gehört nicht nur im Wortsinne dazu.

Mit »Dune 2« und »Dune 2000« nahm sich Westwood ja schon zweimal dieser Thematik an. Während jedoch »Dune 2000« kaum mehr als ein etwas besserer Aufguß der ersten Wüstenei war, unterscheidet sich »Emperor: Battle for Dune« radikal von seinen beiden Vorvätern.

So kommt hier erstmals ein frei dreh- und zoombares 3D-Gelände zum Einsatz. Erwarten Sie allerdings nicht allzu viel von den Landschaften. Die sind nämlich durch die Bank ziemlich nackt, wenn man mal von den Gebirgszügen und ein paar Panzersperren absieht. Nur erstrahlt der Erdboden auf jedem Planeten in einer eigenen Farbe. Höhenvorteile wirken sich allerdings deutlich auf die Kampfkraft ihrer Verbände aus, ein solcher Bonus wird sogar direkt im Mausfehl angezeigt. Wie kampfgeübte Wüstenfische sicher noch wissen, fiel zum Ende der letzten Dune-Folge der Imperator Frederick IV einem Attentat zum Opfer – und das ohne einen Erben zu hinterlassen. »Emperor: Battle for Dune« hakt genau hier ein, denn von Anfang an kämpfen die drei großen Häuser Atreides, Harkonnen und Ordos um die Vorherrschaft über den führerlosen Planeten Arrakis.

Kampf um die Macht

Nur auf Arrakis existiert das kostbare »Spice«. Diese Ausschreibungen riesiger Sandwürmer werden für die interstellare Raumfahrt benötigt. Jedes der drei Häuser kämpft mit unterschiedlichen Motiven um die Macht auf Dune. Die edelmütigen Atreides stehen für die Moral, die brutalen Harkonnen sind einfach nur mächtig, während die Motive der myste-

EUS

Mach Dich bereit

HOSTILE WATERS



Mit den bizarren Kopfschläuchen kontaktieren die Ordos ihre Vorgesetzten.

rösen Ordos lange Zeit undurchschaubar bleiben. Für jede dieser drei Haupthäuser existiert eine gigantische Kampagne mit einem Missionsbaum und rund 60 Szenarien. Wer den direkten Weg bevorzugt, erlebt das Ende des Feldzugs aber schon nach 18 Missionen. Jedes Haus darf die selben 18 Gebäudetypen in den Sand stellen. Einziger notwendiger Rohstoff ist dabei das besagte Spice, das mit Maschinen geerntet und mit fliegenden Transportern in Ihre Werkstätten verfrachtet wird. Dort findet es Verwendung für den Bau ihrer Fabriken, Verteidigungstürme und Einheiten. Neuerdings können Ihre fliegenden Transporter übrigens Entermaschinen des Gegners aufgreifen und irgendwo einsetzen. Sollte sich dort »zufällig« eine der berüchtigten Riesennürmer herumtreiben, macht es »happs« und der Feind hat einen Ernter weniger. Außerdem existiert eine weitere »natürliche« Gefahr: Von Zeit zu Zeit fetzen unberechenbare Sandhosen durch die Landschaft



Unter Zuhilfenahme entsprechender Lichteffekte verwandelt sich auch die ödste Landschaft in ein grachtvolles Feuerwerk.

und verwandeln Gebäude und Einheiten in Schutt respektive Asche.

Individualität ist Trumpf

Jedes Haus besitzt seine eigenen Truppen, sein eigenes Interface und seine eigenen Melodien. Auch hat jede Rasse bestimmten Elitetruppen: die Atreides verfügen über fünf Infanterietypen und ihren legendären Schallpanzer, die Harkonnen über die schußgewaltigen Kettenfahrzeuge sowie einen Atomschlag, während die Ordos auf Psychokräfte und eine mächtige Energiewaffe setzen. Rund die Hälfte der etwa 70 Truppentypen stammen modifiziert vom Vorgänger.

Die Bene Tiellaxu sind die natürlichen Verbündeten der Ordos und benutzen genetische Manipulationen zur Klonung feindlicher Einheiten. Ihre Spezialität ist ein verseuchter Amokläufer, der gegnerische Truppen durch

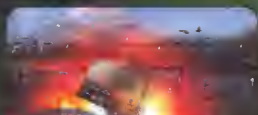
Kontakt mit einem Virus infiziert. Die Sardaukar liebäugeln mit den Harkonnen. Kein Wunder, sind doch diese kampfstarken Infanteristen die Elitgarde des korrupten Imperiums. Die Technologie-varianten besitzten die nützliche Eigenschaft, sinnverwirrende Hologramme ihrer Einheiten in die Landschaft zu werfen. Bei der Gilde handelt es sich um Meister in Sachen interstellarer Reisen. So besitzen sie einen teleportsfähigen Panzertyp. Eine allmächtige Allzweckwaffe ist allerdings auch dieser Bursche nicht, denn während der Teleportation ist er für einige Sekunden vollkommen wehrlos. Dank solcher Details steht denn auch zu erwarten, das sich Westwood mit dem Ausbalancieren der Kräfteverhältnisse besonders viel Mühe geben wird. (md)

DER MEHRSPIELERBETRIEB

Für den mit bis zu acht Spielern möglichen Mehrspielerbetrieb hat sich Westwood ein paar Besonderheiten einfallen lassen. So dürfen etwa zwei Spieler eine komplette Kampagne im kooperativen Modus absolvieren. Auch können sich die Gegner für das selbe Hauswahl, aber jeweils unterschiedliche Nebeneffekte entscheiden. Interessante Kombinationen sind dadurch möglich: etwa wenn einer eine Kombination aus Harkonnen, Ix und Fremden, der andere aber die Harkonnen in Kombination mit den Sardokar und den Tiellaxu wählt.

DAS ERSTE GROSSE SPIEL DES NEUEN JAHRTAUSENDS*

PC Games 02/2001



HOSTILE
WATERS



Terroristen setzen die Menschheit unter Druck. Können Sie sie retten? Von Insel zu Insel kämpfen Sie sich vor ins Machtzentrum der Gegner. Machen Sie sich auf Überraschungen gefasst!

Jetzt im Handel
DM 89,95

Weitere Infos unter
www.hostile-waters.de

KOCH
MEDIA

Rage

Creation Engine

Erstellen Sie Ihre eigene Welt mit der Creation Engine. Sie ist so einfach zu bedienen, wie Sie es ist, und so mächtig, wie Sie es ist.

Dank der Verwendung von 3D-Modellen können Sie Ihre Welt in 3D darstellen. Sie ist so einfach zu bedienen, wie Sie es ist, und so mächtig, wie Sie es ist.

Die der exaktesten Simulationen der physikalischen Gesetze ermöglicht es Ihnen, Ihre Welt in 3D darzustellen. Sie ist so einfach zu bedienen, wie Sie es ist, und so mächtig, wie Sie es ist.

CREATION
ENGINE

„Ausgeklügelte Missionen, knallharte Explosionen und nicht zuletzt die fantastische Hintergrundgeschichte sind Wertungen wertig, die Sie ein weiteres Mal zu retten.“

PC Games 03/2001

„Ein brillantes Computerfeuerwerk.“

PC PLAYER 03/2001

„Die Action-/Strategienspiel par excellence... Und – ohne jeden Zweifel – ist es das erste große Spiel des neuen Jahrtausends.“

PC Gamer 02/2001

BIGAMES

PCPLAYER

PC GAMER

Info-Telefon in D: 0189/116 57 95 (7,99 Pf./Min. DTMF AG)
D: Lochhamer Straße 9, D-22152 Planitz
A: Tuchstraße 35, A-1150 Wien
CH: Poststraße 10, CH-9201 Gossau

www.verlag.kochmedia.com

DIE GILDE

HANDEL, HABSUCHT UND INTRIGEN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** 4 Head/Infogrames
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Sommer 2001

- **Internet:** www.diegilde.de
- **Besonderheiten:** Fünf Städte ■ Bis 500 Bewohner pro Stadt ■ Über 60 Berufsgrade und Ämter ■ Etwa 200 Gebäude-Erweiterungen insgesamt

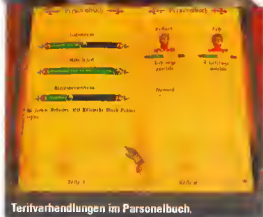
Schubladenzwänge werden dafür sorgen, dass »Die Gilde« als Wirtschaftssimulation firmiert – eigentlich ist sie aber viel mehr: nämlich ein ganzes Leben im Mittelalter!

Erst einmal zur Ahnenforschung: »Die Gilde« ist der inoffizielle Nachfolger von »Die Fugger 2«, einem Spiel, das sich immerhin 250.000 Mal verkauft hat. Wenn es nunmehr einen anderen Namen trägt, so liegt das eigentlich nur an namensrechtlichen Streitigkeiten mit der Fugger-Familie.

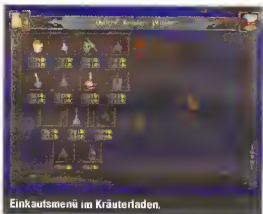
Mit dieser Vorgeschichte ist eigentlich schon ziemlich klar, worum es hier gehen wird, oder? Richtig: Zwischen 1400 und 1600

A.D. gründen Sie einen Familienbetrieb und führen ihn anschließend, streben nach politischen Ämtern und machen Ihren Konkurrenten das Leben schwer.

Einen besonderen Reiz erlangt das Spiel allerdings schon gleich zu Beginn dadurch, dass Sie wie im Rollenspiel Ihren eigenen Charakter basteln, indem Sie zunächst Vater und Mutter auswählen. Je nach deren Professionen wird schon mal eine Voreinstellung bei fünf grundlegenden Talenten (zum Bei-



Terminverhandlungen im Parsonsbuch.



Einkaufsmenü im Kräutergarten.



Die Städte werden in beeindruckendem 3D dargestellt – Zoomen, Drehen und Kamerafahrten inklusive.

spiel Handwerkskunst oder Rhetorik) festgelegt – diese »häusliche Vorbelastung« können Sie dann durch Verteilen von Punkten noch selbst ausbauen und abändern. Anschließend wählen Sie unter den diversen Laufbahnen eine aus. Das Spektrum beginnt da bei handwerklichen Berufen wie Schmied oder Steinmetz und hört bei Dieben, Priestern oder Händlern noch lange nicht auf.

Bei alledem handelt es sich übrigens um echte Vielfalt und nicht nur um dasselbe in Grün. Der Schmied etwa spielt sich tatsächlich völlig anders als der Dieb oder der Händler. Während ersterer Waren herstellt und sie auf dem Markt seiner Heimatstadt verkauft, befasst sich der Dieb natürlich mit dem Ausrauben der reichen Einwohner. Und der Händler wiederum ist der einzige, der über die als Standort gewählte Siedlung hinaus schauen kann (und muss), um eben anderswo günstige Güter einzukaufen. Generell verfügt praktisch jede der Laufbahnen über eine spezielle Fähigkeit beziehungsweise Aktionsmöglichkeit, die sie von allen anderen Betätigungen unterscheidet.

Für fortgeschrittene Spieler kommt dann auch noch eine große Zahl politischer Ämter hinzu, die wiederum besondere Optionen mit sich bringen. Der Bürgermeister beispielsweise

se darf Gesetze erlassen und Steuersätze festlegen. Sie können Ihr Heil aber auch in den Gilden oder gar bei der Stadtwache versuchen, was den Zugang zu anderen Privilegien eröffnet. Weitere Entfaltungsmöglichkeiten bringen die beruflichen Karriereprünge mit sich – nicht nur, dass mehr verschiedene Waren produziert werden können, nein, der durch »Beförderungen« mögliche Ausbau des eigenen Wohnsitzes verhilft zu zusätzlichen Räumen, in denen wiederum lustige Aktionen gestartet werden können. Spezieller Beliebtheit wird sich wohl das heimliche Hinterzimmer erfreuen, denn von hier aus lassen sich Sabotageakte und andere »Nettigkeiten« in Auftrag geben.

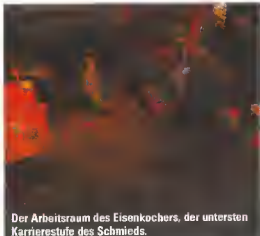
Haus ist nicht gleich Haus.

Langsam aber sicher geht's voran: Stück für Stück können Sie sowohl den eigentlichen Arbeitsraum als auch Ihr Haus selbst ausbauen. Ginge wie Fensterläden oder Zäune verbessern dabei den Schutz vor Einbrechern, während die Werkstatt-Ausbauten meist die Produktivität heben. Die bereits erwähnten ganz neuen Räume ermöglichen Ihnen hingegen zusätzliche Aktionsmöglichkeiten (wie am Beispiel des Hinterzimmers bereits erwähnt).

Auch die Stadt als solche bleibt nicht, wie sie ist. Zu Beginn wird Ihnen auffallen, dass die Stadtmauer einen weiten, noch recht leeren Raum umschließt. Später kommen dann neue Häuser dazu, entweder von der KI oder von Ihnen gebaut. Es sagt nämlich nie-



Die vier Jahreszeiten sind mit eingeblendet – hier ein hübsches Wiener-Stillleben.



Der Arbeitsraum des Eisenknochers, der untersten Karrierestufe des Schmieds.

mand, dass Sie bei einem Betrieb stehen bleiben müssen. Weitere Filialen oder sogar branchenfremde Firmen können von Ihnen jederzeit gegründet oder gekauft werden. In diesem Falle sorgen die optional einsetzbaren Geschäftsführer dafür, dass Sie sich nicht in Kleinigkeiten verzetteln.



»Hundert Jahr macht graues Haar!«

Natürlich gibt es da ein Problem, das Ihnen sicherlich auch schon aufgefallen ist: Ein Spiel, das sich über 200 Jahre erstreckt, sprengt sogar die Lebensspanne von Urgroßmutter Oniki

Yakahari aus dem Hafenviertel von Tokio. Tatsächlich sollte die Lebenserwartung der anfangs erschaffenen Figur bei etwa 40 bis 80 Jahren liegen.

Also dürfen Sie nicht vergessen, rechtzeitig zu heiraten und Nachwuchs zu zeugen, dem Sie dann im Falle eines Falles Ihren Konzern vererben können. Ansonsten heißt es nämlich gnadenlos »Game Over!«

Noch ein Blick auf den Spielablauf an sich: Wie man es schon von den Vorgängern kennt, Weitman es hockt auf den Vorgängen kennt,

teilt sich die Gilde in Runden, die jeweils ein Vierteljahr umfassen. Innerhalb dieser Runden läuft das Spiel frei in Echtzeit, wobei jeweils ein kompletter

Tageslauf von morgens bis abends simuliert wird – einschließlich wechselnder Lichtverhältnisse. Die Echtzeit bringt schon eine gewisse Einschränkung der Handlungsmöglichkeiten mit sich, hinzu kommen noch so genannte Aktionspunkte, die verbraten werden müssen, wenn Sie abseits des Tagesgeschäfts angesiedelte Tätigkeiten ausführen wollen. Dazu zählen etwa das Trainieren der eigenen Talente oder auch das Verprügeln eines Widersachers. Das gesamte Spiel zeigt sich in hübschem 3D, das weit heranzoombar ist und natürlich auch Drehen und Ändern des Blickwinkels ermöglicht – zur schnellen Orientierung dient dabei der anklickbare Stadtplan. Auch innerhalb der Häuser ist alles in 3D. Ornament hier nicht zu Verwirrung und Durcheinander kommt, löst der an den Bildschirmrand geführte Mauszeiger sozusagen vorgefertigte Kamerafahrten aus. Die Präsentation ist übrigens keineswegs Staffage: Jeder der Stadt-Bürger ist eine echte Person, die morgens aufsteht, abends ins Bett geht, bei Ihnen oder in anderen Betrieben arbeitet, auf dem Markt Handel treibt und dergleichen mehr. Sie können den Zeitablauf beschleunigen, und im selben Maße rennen dann auch die Leute umher.

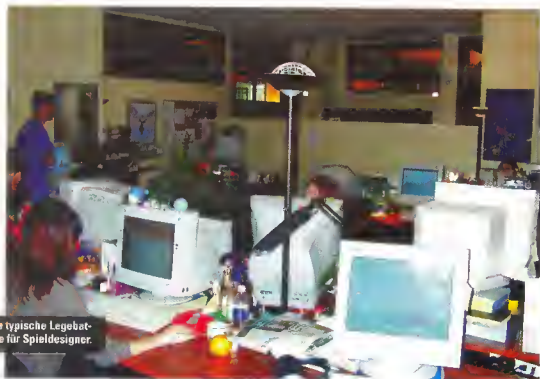
Dieselbe Liebe zum Detail bei den fünf eingebaute Städten: Ob nun Augsburg, Hannover, Oresden, Köln oder Berlin – jeder Ort wurde penibel recherchiert. Nicht nur in Hinblick auf seine Geschichte, sondern auch, was vorherrschende Wetterverhältnisse oder Währung angeht. Die »historische« Option ist aber abschaltbar. Sämt dabei sind jedoch die insgesamt sieben Gegner – entweder vom Rechner oder (in Multiplayer-Partien) von Menschen gesteuert. Ein Punkt muss vorläufig freilich offen bleiben, nämlich das rundenbasierte Kampfsystem, das zum Zeitpunkt unseres Besuchs in Frankfurt wohl noch nicht richtig präsentabel war. Alle anderen Optionen machen aber bereits jetzt mächtig Appetit auf mehr ... (jn)



Charakter-Erstellung fast wie im Rollenspiel: Die Auswahl von Vater und Mutter wirkt sich auf die Fähigkeiten aus.

Firmenbesuch: Microids Kanada

DER SCHNEE VON



Eine typische Legebo-
ter für Spieldesigner.

Kanada ist kalt und groß – behauptet man. Stimmt, stellten wir bei einem Firmenbesuch fest. Doch außer Schnee und Ahornsirup gibt es noch einen weiteren Exportschlager: Computerspiele.

Hertnäckig hält sich die Legende, Programmierer bräuchten unbedingt Sonne und wären daher in Kalifornien oder Texas besonders gut aufgehoben. Von wegen – selbst im frostigen Kanada gedeihen Entwicklerstudios ganz prächtig, darunter Kreativitäts-Bolzen wie Blowware in Edmonton.

Französische Firmen haben das frankophone Montreal für ihre Niederlassungen entdeckt, und wollen von dort den amerikanischen Kontinent und nebenbei ganz Europa erobern. Grund genug für uns, sich einmal gründlich beim kanadischen Ableger von Microids umzusehen.

Trotz herannahendem Frühjahr präsentierte sich die Metropole der Provinz Quebec ganz in winterlichem Weiß. Gleich der erste Taxifahrer weigerte sich, die deutsche Journalistengruppe zur angegebenen Adresse zu chauffieren. Und auch der zweite Fahrer hatte seine liebe Not, das Gebäude unter den zahlreichen, ehemaligen Lagerhäusern im früheren Hafengebiet ausfindig zu machen. Dabei ist die sehr zentral gelegene, so genannte »Multimedia-Stadt« eines der Prestigeprojekte der Regionalregierung, in der möglichst viele Computerfirmen angesiedelt werden sollen.

Für Microids hat Montreal nach Aussage des dortigen Niederlassungsleiters Olivier Fontenay einen unschlagbaren Vorteil: Hier sprechen und verstehen die Leute französisch, und man kann ohne Probleme durch die Zeitverschiebung mit amerikanischen Studios und Händlern zusammenarbeiten. Mittlerweile beschäftigt man in Montreal sogar mehr Mitarbeiter als am Hauptsitz in Velizy bei Paris. Schließlich ist der nordamerikanische Markt der weltweit bedeutendste, und von Europa aus sei es fast aussichtslos, in ihn vorzudringen – so der Franzose Fontenay.

Maskerade

Dennoch wirken die ersten in Kanada entwickelten Projekte erstaunlicherweise wie auf den französischen Markt zugeschnitten: Für das dort programmierte und mittlerweile wegen Produktionsfehlern vom Markt zurückgerufene »Fort Boyard Millennium« wurde eine französische Fernsehreihe lizenziert. Auch die anderen, weiter unten vorgestellten Programme wirken kaum so, als hätte die Umgebung auf das sehr französische Design abgefragt. Einzig das in dieser Ausgabe bereits getestete »Far Gate« ist ein typisch amerikanisches Spiel – kein Wunder, stecken doch eigentlich die in Seattle beheimateten »Super X Studios« dahinter.

Olivier Fontenay, gleichzeitig stellvertretender Entwicklungsleiter von Microids, lässt sich davon nicht irritieren. Vielmehr präsentiert er stolz, was er innerhalb von nur zwei Jahren aus dem Nichts aufgebaut hat. In den modernen Räumen ist eine angenehme

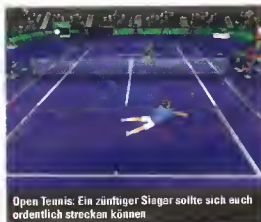


Road to India: Gerendertes Neu-Delhi mit glücklicher Kuh.

MORGEN



Open Kart: Jetzt nur nicht ins Schleudern kommen.



Open Tennis: Ein zünftiger Sieger sollte sich auch ordentlich strecken können

Atmosphäre zu spüren, etwas, was Fontenay besonders am Herzen liegt. Ein Programmierer hat zur Begrüßung der deutschen Journalisten gar keck auf Deutsch »Wir möchten Würstel« auf eine Tafel gekritzelt - diesen Wunsch konnten wir ihm allerdings nicht erfüllen.

Aber auch ohne eine Bestechung mit Fleischer-Erzeugnissen erklären sich die Projektleiter bereit, uns ihre »Babys« vorzuführen. Einzig der Nachfolger zum Adventure »Amerzone«, mit dem Arbeitstitel »Syberia« versehen, wird unter Verschluss gehalten.

Am viel versprechenden wirkt **Open Tennis**, dem ersten Eindruck nach könnte diese Simulation alle bislang für den PC erhältlichen Umsetzungen des weißen Sports locker in den Schatten stellen. Miesepeter könnten anwenden, die Konkurrenz sei in diesem Segment ja auch nicht besonders ausgeprägt, doch die Grafik braucht sich hinter den Resultaten namhafter Hersteller wahrlich nicht zu verstecken. Kein Wunder, wird doch aufwändiges Motion-Capturing eingesetzt, um die Bewegungen naturgetreu von einem kanadischen Spieler einzufangen. Insgesamt sollen 64 Spielerpersönlichkeiten in 30 verschiedenen, über die ganze Welt verteilten Turnieren zur Verfügung stehen. Derzeit gibt es noch Verhandlungen um die Namensrechte, doch auch so sind bereits die Charakteristiken der wichtigsten Tennisprofis

in Bezug auf Kraft, Präzision, Moral, Aggressivität und besondere Fähigkeiten erfasst. Auf eine Demonstration der unterschiedlichen Tageszeiten wird bei der Präsentation noch verzichtet, doch dafür sind die Atmosphäre schaffenden Zuschauermassen bereits eingebaut. Beim Probespiel entpuppt sich die Steuerung als gewöhnungsbedürftig, schließlich ist es nicht gerade einfach, die komplexen Tennis-Bewegungen für den PC umzusetzen. »Keine Sorge, wir arbeiten noch an der Feinabstimmung«, versichert der die Schwierigkeiten der Pressevertreter Bemerkende Projektleiter unverzüglich.

Große Träume

Ebenfalls sportlich geht es bei der nächsten Präsentation weiter: **Open Kart** soll Kart-Rennen am PC populär machen. Tatsächlich wird die Fahrphysik der 100cc-, 125cc- und 250cc-Karts nachgebildet, wobei sowohl ein schnelles Arcade-Spiel als auch ein Karriere-Modus mit von der Partie sein wird, wie der zuständige Projektleiter erläutert. Da dieses Programm besonders im Mehrspieler-Modus seinen vollen Spielspaß entfalten soll, sind schnell die Pressevertreter für ein Wettrennen rekrutiert und rattern auf ihren an knatternde, schlingende Rasenmäher erinnernden Untersätzen los. Die angespannte Stille wird von einem schrillen Aufschrei zerrissen, als der erste Teilnehmer in einer virtuellen Kurve ins Schleudern gerät. Ein Programmierer beäugt nervös das Geschehen und ruft ständig seinem Kollegen Meldungen über entdeckte Bugs zu. Die zehn simulierten Strecken sind übrigens keineswegs authentisch, sondern von den Designern selbst entwickelt, wie auf Nachfrage erklärt wird.

Deutlich entspannter geht es bei der nächsten Station zu, wo das Abenteuer-Spiel **Road to India** vorgeführt werden soll. Ein amerikanischer Student macht sich darin in Neu-Delhi auf die Suche nach seiner verschwundenen indischen Freundin und stößt in seinen

Träumen und der Realität auf den Kult um die Todesgöttin Kali. Als die Grafik des im »Myst«-Stil gestalteten Programms ein wenig ins Stocken gerät, klagt der vorführende Designer resigniert: »Sorry, ich habe einen ziemlich lahmen Rechner, denn ich entwickle dieses Spiel ja nur ...« Letztlich funktioniert doch noch alles, und die begelst von ihm zur Schau gestellte Abfolge aus Videossequenzen, sich bewegenden Objekten und sorgsam gemalten Schauplätzen wird erst durch einen an die verflissene Zeit gemahnenden Ordnungsruf seines Vorgesetzten unterbrochen. »Sämtliche Titel werden bereits im zweiten Quartal dieses Jahres erscheinen«, erwähnt Fontenay, während wir zum nächsten Rechner weiterziehen.

Den Abschluss bildet ein Inline-Skating-Videospiel für die PlayStation, das garantiert nicht für den PC umgesetzt wird. Im Konsolenbereich sieht Microids einen zukünftigen Schwerpunkt«, erläutert Olivier Fontenay.

Beim Abschied von Microids werden wir noch einmal deutlich daran erinnert, in welcher Umgebung hier entwickelt wird. In den Straßen von Montreal beglückt die überwiegend französischstämmige Bevölkerung gerade den irischen Nationalfeiertag »St. Patrick's Day«. Den Minusgraden zum Trotz laufen etliche Kanadierinnen bereits mit nur notdürftig von einem Minirock bedeckten nackten Beinen herum. »Spätestens im März flippen die Kanadier immer aus«, erklärt ein Projektleiter dieses Phänomens, »denn ignorieren sie den Schnee, packen Shorts und Sandalen aus.« Auch sein Boss, Olivier Fontenay, schwärmt mit einem Funkeln in den Augen von San Francisco, seinem Lebensraum. Kein gutes Omen für den Standort Kanada, doch andererseits bekommen selbst im warmen Kalifornien die Spieleprogram-

mierer die Sonne nur selten zu sehen, und frösteln in ihren Büros bei stets eisigen Klima-Anlagen-Temperaturen. Und in Montreal kann man sich dann wenigstens noch warme Gedanken machen und Träumen nachhängen. (tw)



Road to India: Rette mich, Geliebter!

MICROIDS IM ÜBERBLICK

Bereits 1985 wurde Microids zunächst als Entwickler gegründet, betätigte sich dann aber auch als Herausgeber und Distributor von Computer- und Videospielen - wie praktisch alle einschlägigen französischen Hersteller. Die bekanntesten Produkte der eigenen Entwicklungsabteilung sind sicherlich »Der Korsar« (1993), »Amerzone« (1999) und das »Imperium der Ameisen« (2000). Achtungserfolge immerhin, doch keines der Spiele erhielt hohe Bewertungen. Ende 1998 wurde schließlich Microids Kanada gegründet, wo mittlerweile die Hälfte der insgesamt 160 Mitarbeiter beschäftigt sind. In Deutschland kooperierte man bislang mit unterschiedlichen Herstellern, so mit Infogrames, Havas und mittlerweile Virgin Interactive.



EARTH AND BEYOND

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Westwood/
Electronic Arts
- **Genre:** Online-SF-Spiel
- **Termin:** 3. Quartal 2001

- **Internet:** www.westwood.ea.com
- **Besonderheiten:** Massively-Multiplayer-Spiel mit Tausenden Benutzern gleichzeitig ■ Offene Karriere-Wege genommen werden. ■ Frei konfigurierbares Schiff

Westwood versucht abermals, einen Multiplayer-Online-Titel herauszubringen – und diesmal stehen die Chancen deutlich besser.



Ihr eigenes Schiff können Sie komplett selbst gestalten und bemalen.

Eine Art »Super-Elite« wartet hier auf den geneigten Freund des Abenteuers im Vakuum. Seien Sie ein Händler, ein Erzsucher oder ein Kopfgeldjäger!

Erinnert sich noch jemand an Westwoods ersten Online-Versuch namens »Sole Survivor«? Nein! Da spielten Sie eine »Command & Conquer«-Einheit und mussten versuchen, möglichst lange am Leben zu bleiben und letzteres anderen zu nehmen. War ziemlich Müll, kennt heute keiner mehr. Das muss »Earth and Beyond« nicht passieren, einige schöne Ideen warten auf den Spieler.

Star Gate? Was heißt hier Star Gate?

Tatsächlich gibt es im Spieluniversum Sternentore, die vor vielen Jahren vom Volk der Jenquai bewacht wurden, einer Gruppe Mönche, die sich der Wissenschaft verschrieben

hatte. Kaum hatte die Menschheit ein solches Tor vor der eigenen Haustür im Sonnensystem entdeckt, ging natürlich auch schon der Kampf um die Vorherrschaft los. Jahrelang

»Tausende Leute gleichzeitig online.«

prügelten sich die Menschen untereinander und mit den Jenquai, kräftig unterstützt von den aggressiven Progen. Kurz bevor sich die Menschen fast ausgelöscht hätten, wurden wackelige Friedensverträge abgeschlossen, die jetzt im 23. Jahrhundert seit gut hundert Jahren gelten.

Als stolzer Eigner eines eigenen Schiffes überlegen Sie sich, wie Sie möglichst viel Geld verdienen. Ähnlich wie beim bald her-



Auf den Stationen treffen Sie andere Leute, kaufen und verkaufen Waren und nehmen Aufträge an.

auskommenden »Jumpgate« (siehe Spiel-News Seite 14) stehen Ihnen da eine Menge Wege offen. Sie können sich als Söldner verdingen, Pirat werden oder einfach nur den Leerraum erforschen, da, wo noch niemand gewesen ist. Oder war vielleicht doch schon jemand hier ...? Was Sie auch tun, Ihnen begegnen bösartige Aliens, gefährliche Aufträge und diplomatische Verwicklungen.

Ihr Schiff lässt sich in vielerlei Hinsicht konfigurieren, so dass kaum ein Raumer dem anderen gleicht, eigene Bemalungen sollen

»Ihnen stehen eine Menge Wege offen.«

ebenfalls möglich sein. Wer gerne andere Mitspieler aus dem All bläst, kann dies gerne tun – in speziellen Arealen, die noch aus anderen Gründen interessant sein sollen. Auch wenn Ihr Schützchen abgeschossen wird – Sie sterben nicht, sondern werden zur nächsten Raumstation abgehleppt. Das kostet etwas Geld und Erfahrungspunkte, dann geht es wieder weiter.

Earth and Beyond soll im Herbst herauskommen, neben dem Kaufpreis werden Sie wohl eine monatliche Spielgebühr entrichten müssen. Vorher gibt es jedenfalls einen offenen Beta-Test, an dem schon Tausende Leute gleichzeitig teilnehmen können. (mash)



Keine SF-Sim ohne Raumkämpfe: Player-Killer halten sich aber nur in bestimmten Sektoren auf.

FREEDOM FORCE

SUPERHELDEN GESUCHT

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Irrational Games/
Crave Entertainment
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** 4. Quartal 2001

- **Internet:**
www.myfreedomforce.com
- **Besonderheiten:** Interaktive
Spielewelt – alles ist zerstörbar • 60er-
Jahre Comic-Flair ■ Action-Kailerei mit
RPG- und Taktik-Anleihen

Hör nicht auf die Stimmen: Bevor Sie Sich selbst als Superheld lächerlich machen, warten Sie doch lieber auf »Freedom Force«.



Von oben – wie unfair! Die Wahl einer taktisch vorteilhaften Position ist in den strategischen Auseinandersetzungen von nicht unerheblicher Wichtigkeit.

Ja, ja – die gute alte Zeit ... In den Sechzigern, dem »Silver Age« der Superhelden-Comic-Geschehnisse, als mit den »Fantastic Four«, den »Avengers« und den Original-»X-Men« die muskelbeackerten und mit unzähligen Spezialfähigkeiten ausgestatteten Weltensretter salonfähig wurden, da war das Helden-Desein noch in Ordnung.

Mit roher Gewalt prügelte man sich – aus welchem Grunde auch immer – die Köpfe ein, und wer als Letzter stehen blieb, der war automatisch der Sieger.

In eben diese wilden sechziger Jahre versetzt Sie nun Irrational Games (bekannt durch die Mitarbeit an »System Shock 2« und »The Dark Project«) mit dem als Trilogie geplanten »Freedom Force«, einem Superhelden-Spektakel der angeblich besonderen Art. Denn mit dem als Genre-Mix angelegten Spielprinzip soll Ihnen als Spieler einiges geboten werden. Die Hintergrundgeschichte ist dabei so erfrischend abge-

brochen, vorhersah- und vor allem austauschbar wie schon lange nicht mehr. Aus tiefstem Herzen bössartige Aliens bedrohen New York. Und Sie und Ihr Team – bestehend aus den abgefahrensten Saubermännern und -frauen seit Erfindung des Perleis-Lächelns – müssen dieses Vorhaben natürlich verhindern. Auch bei der Missionsstruktur der ungefähr 25 Aufträge umfassenden Zerstörungssorgie will man bereits ausgetretene Pfade nicht verlassen: Aufgabenstellungen wie Geiselnbefreiung oder Verhinderung diverser Diebstähle sind bestens bekannt und haben sich über Jahre hinweg bewährt. Dabei steuern Sie Ihre bis zu vier Charaktere umfassende Party (welche Sie aus insgesamt vierzehn Superhelden rekrutieren) durch die Empire State Building, das New Yorker U-Bahn-Netz oder den Central Park, wobei eine dynamische Third-Person-Kamera das oft recht actionreiche Geschehen stets aus dem besten Blickwinkel darstellt. Bei der Zusammenstellung der Party kommt es übrigens auf gute Planung an, denn einige Charaktere wollen sich zum Beispiel partout nicht vertagen.

Um das Flair der alten Comics so gut wie möglich einzufangen, wählte man einen ähnlichen Grafik-Stil wie in den gedruckten Vorbildern. Fette schwarze Outlines und große, poppige Farbfächen bestimmen deshalb das Bild. An Detailreichtum wollte man aber trotzdem nicht sparen; So bestehen die meisten Figuren aus bis zu 2000 Polygonen und wurden liebevoll

animiert, was auch für die Hintergrundgrafik gilt.

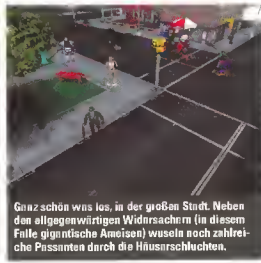
Spiel mit mir!

Ebenfalls nicht neu, aber keinesfalls uninteressant gibt sich das Charakter-System. Nach erfolgreichen Auseinandersetzungen erhalten Sie so genannte Character-Points, welche Sie auf die verschiedenen Skills und Attribute Ihrer Protagonisten verteilen und somit individuelle Helden erschaffen können. Neben permanenten Attributen wie etwa einem Gummikörper, der es Ihnen gestattet, wie ein Flummi durch die Hochhausdurchdrungen zu hüpfen, stellen Sie vor allem die erlernbaren Skills vor die Qual der Wahl. Ob sich die Helden nun so alltägliche Angriffsmethoden wie etwa Energiestöße oder Feuerbälle aneignen, oder doch lieber auf subtilere Methoden wie das Anhalten der Zeit zurückgreifen und maulwurfsähnlichen Bergbau betreiben – Ihr Wunsch zählt.

Und – Action!

Während Sie nun in den Einsätzen in üblicher Action-Adventure-Manier à la »Tomb Raider« in Echtzeit durch die Gegend streifen und diverse Schalter- und Verschiebe-Rätsel zu lösen haben, schaltet das Spiel bei einer Konfrontation mit einem Gegenspieler in einen Taktik-Modus um. Hier ist es Ihnen möglich, jedes einzelne Party-Mitglied in eine strategisch überlegene Position zu manövrieren, und damit individuelle Vorgehensweisen ausarbeiten. »Es ist ungefähr so, wie das Pausen-System in »Baldur's Gate«, nur mit einigen Verbesserungen«, meint der ausführende Produzent Ken Levine. »Auch wenn es sich dabei im Prinzip um einen rundenbasierten Kampfsystem handelt, das lose an die D&D-Regeln angelehnt ist, scheint es doch so, als würde alles in Echtzeit geschehen.«

(Christien Dexer/md)



Ganz schön was los, in der großen Stadt. Neben dem allgegenwärtigen Widersachern (in diesem Falle gigantische Ameisen) wuseln noch zahlreich Passanten durch die Häuserdurchdrungen.



Große grüne Monster kuckes denn aus der Wäsche und stecke mögliche Pfeile ein, der Eingeweichte aber reißt sich vergnügt die Hände. Balder's Gate 2 ist wieder da!

BALDUR'S GATE 2

DER THRON VON BHAAL

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/
Virgin Interactive
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Juni 2001
- **Internet:** www.bioware.com

- **Besonderheiten:** Fortsetzung von Baldur's Gate 2 sowie Abschluss der Serie ■ Ein neuer, besonderer NPC ■ Erfahrungspunktegrenze nun bei 40 Millionen ■ Neue Charakterklasse: Wilder Magier ■ Famose Hintergrundgeschichte.

Wenn es um die Zusatz-CD zu unserem Spiel des Jahres 2000 geht, eilen wir zur Präsentation, so schnell die Füße tragen. Und werden auch nicht enttäuscht.

Nicht immer findet eine Produktpräsentation in solch nobler Umgebung statt: Virgin hatte den Sophiensalon des Hotels Könighof gemietet und dort eine große Leinwand aufgebaut, um den »Thron von Bhaal« vorzustellen. Klingt irgendwie passend.

In Ruheposition nach anstrengendem Überseeflug, aber nicht auf einem Thron, verharnte dort Greg Zeschuk und blickte uns wohlwollend entgegen (siehe auch Interview

auf Seite 27). Denn Greg ist ein freundlicher Mann, der zudem eine Zusatz-CD im Gepäck hatte, die jeder gerne vorführen würde.

Dem dunklen Gott auf der Spur

Beim Add-on »Legenden der Schwertküste« benutzte Bioware einen recht eigenartigen Kunstgriff: Sarevok lebte wieder und es gab lediglich ein paar Orte mehr auf der Weltkarte. Bei der neuen Zusatz-CD wurde auf solche eigenartigen Zeitsprünge verzichtet, stattdes-

sen wird davon ausgegangen, dass Irenicus, der wahnsinnige Elfenhänder und Seelenräuber, besiegt wurde. Die Spielfigur widmet sich wieder ihrer eigentlichen Bestimmung, nämlich dem Versuch, die eigenen Kräfte und das dunkle Blut des Vaters unter Kontrolle zu bringen. Wenn man ein Kind von Bhaal ist, dem Gott des Terrors, ist dies eine schwere Aufgabe.

Zu Beginn sitzen Sie friedlich in einer unterirdischen Festung und stellen Ihre Gruppe altbewährter Kampfgefährten wieder zusammen, bevorzugt in der Konstellation, in der Sie für Irenicus wohlverdientes Ende sorgten. Es werden anscheinend die Daten aller Figuren übernommen, aber auch Neueinsteiger dürfen sich ins Spiel wagen. Sie starten dann mit zwei Millionen Erfahrungspunkten und einer Reihe guter magischer Waffen und Rüstungen.



Wes hier fest wie ein Radel Wölfe aussieht, ist in Wirklichkeit ein todbringender Eisaebler.



Diesen Screenshot entdeckten wir im Internet: Ob die zweite Figur oben rechts drin nem NPC ist?

Es kann nur einen geben

Das Abenteuer findet diesmal in einem Areal südlich von Arn statt. Der wichtigste Ort dort ist Saradush. Saradush ist keine normale Stadt. Viele Einwohner sind ebenfalls Kinder von Bhaal und fast alle sind sehr erfahren und gefährlich. Die meisten von ihnen haben nur ein Ziel vor Augen: Sie wollen die anderen Bhaalkinder umbringen, bis nur noch eins übrig ist. Was dann mit diesem einen passiert, weiß eigentlich keiner so genau. Aber möglicherweise, so wird vermutet, wird dieses letzte Kind der neue Bhaal, die Inkarnation des Terrors, mächtig über jede Vorstellungskraft hinaus. Einer der stärksten Bhaal-Söhne, ein gewisser Yaga Shure, belagert die ganze Stadt mit seiner Armee, feuert mit Katapulten in sie hinein und hofft, dass sich das ganze Problem schon bald erledigt hat. Aber so einfach wird es natürlich nicht werden, dafür sorgen schon Sie und Ihre Gefährten. Außerdem sind Bhaalkinder nicht leicht zu töten.

Neuheiten im Detail

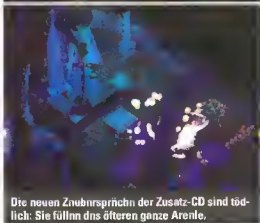
Die Spielfiguren sind schon zu Beginn wahre Helden, dennoch gibt es noch viel Raum nach oben: Das neue Erfahrungspunktelimit beträgt 40 Millionen Punkte. Vermutlich werden so die stärksten Figuren möglich, die es je in einem AD&D-Rollenspiel gegeben hat.

Der Druiden war im zweiten Teil noch auf Erfahrungsstufe 14 beschränkt, da er auf noch höherer Ebene als »Hoher Druiden« zu einem dermaßen mächtigen Lebewesen geworden wäre, dass dieses das ganze Spielgefüge zerstört hätte. Dieses Problem wird nun gelöst, aber wie, vermochte Greg noch nicht zu sagen.

Echte Neuerungen im Spielsystem gibt es natürlich nicht so viele. An erster Stelle sind hochstufige Zaubersprüche zu nennen, die nun ganze Landstriche auf einmal entvölkern oder den Magier mit einer Dornenbarriere umgeben, an der sich ganze Heere wie Wellen brechen. Um die Wirkung dieser Sprüche zu unterstreichen, hat Bioware schicke Grafiksequenzen entworfen. Der Zauberspruch »Dragon's Breath« öffnet beispielsweise ein Portal, aus dem ein Drache grimmig hervorbricht und alles in Reichweite mit seinem Odem beglückt, inklusive der eigenen Spielfiguren. Sie sollten diesen Spruch deshalb nur mit gebührender Vorsicht verwenden. Damit die Kämpfer im Vergleich zu den Magiern nicht zu kümmerlichen Hau-Draufs mutieren, erhalten auch sie spezielle Fähigkeiten: Angriffe wie »Wirbelwinde« oder »Todessturm« sind alle durch Original-AD&D-Regeln dokumentiert. Um so einen Hieb angemessen darzustellen, zittert bei einem Treffer das ganze Bild oder die Feinde werden bis über die Grenzen des Monitors hinaus davongeschleudert.

Wildster Magier

Interessant ist die neue Charakterklasse »Wildster Magier«. Er verfügt über besonders destruktive Zaubersprüche, die sonst niemandem zur Verfügung stehen, leider aber besteht auch immer das Risiko eines Fehlschlags. Anstatt die Feinde mit einem Feuerball zu rösten, erblinden diese dann nur für kurze Zeit, oder dem Magier fliegen plötzlich Schmetterlinge aus den Ohren. Vor allem Einsteiger, die noch keine eigene Figur haben, dürfte diese Charakterklasse reizen. Ach ja: Ein neuer und ganz besonderer NPC ist auch noch im Spiel versteckt. Greg schwieg sich natürlich darüber aus, wer es sein wird, aber



Die neuen Zaubersprüche der Zusatz-CD sind tödlich: Sie füllen das offene ganze Areal.

es muss jemand sein, der schon aus den vorherigen Teilen bekannt ist. Drizt Do'Urden? Der rote Drache Firkraag? Wir werden sehen.

Gegner und Liebeleien

Wie es sich gehört, warten ganz besondere oder skurrile Gegner auf die Helden. Einer von ihnen ist der Magier Carston, der auf Grund tragischer Umstände in einem Artefakt eingeschlossen wurde. Dieses Artefakt sieht aus wie eine kugelförmige Taucherglocke, ist unbeweglich und ungefähr so groß wie ein Einfamilienhaus. Es versorgt den Magier mit allem, was er zum Leben braucht und macht ihn außerdem unverwundbar. Jedoch, ach je, während all der Jahre, die Carston im Artefakt verbracht hat, hat sein Verstand vor lauter Langeweile gelitten. Er nennt sich nun »Carston der Großartige«, beschwört regelmäßig Monster, die dann zu seiner Unterhaltung gegeneinander kämpfen müssen, und ist zehn Mal verrückter als Ironicus auf Speed. Dass Sie es mit ihm zu tun bekommen, dürfte nach dieser genauen Beschreibung keinen mehr verwundern, oder?

Ihre alten Romanzen, so sie welche hatten, werden ebenfalls fortgesetzt. Aerie etwa konnten Sie im zweiten Teil versprechen, mit ihr einen romantischen Waldspaziergang zu unternehmen und ihr dabei die Unschuld zu rauben. Es sollte etwas ganz Besonderes werden, erinnern Sie sich? Wohlan ... dann melan. Wehe, es wird nichts ganz Besonderes - echte Helden dürfen auch im Bett nicht versagen.

Greg vermutet, dass der »Thron von Bhaal« ungefähr 50 bis 60 Stunden unterhält. Das ist mehr, als die meisten Vollprogramme bieten, und das zu einem reduzierten Preis. Der Junietermin sieht sehr realistisch aus, fast alle der zwölf großen Areale sind schon fertig, aber Bioware plant noch ungefähr drei Monate zur Justierung der Spielbalance ein. Angesichts der hohen Erfahrungsstufen ein sinnvoller Aufwand; es wird nicht einfach sein, so mächtigen Charakteren stets eine ausgewogene Herausforderung zu bieten. (uh)



Unten rechts sehen Sie einen Teil der Mächten, in der Carston schon seit Jahrzehnten drinvegetiert.

UNREAL 2

Nur wenige Spiele heimsten wegen ihrer Grafik auf Anhieb so viele Lobeshymnen ein wie 1998 »Unreal«. Der Nachfolger droht, ebenfalls Maulsperrern und weit aufgerissene Augen zu verursachen.

INHALT

Preview Unreal 2	Seite 70
Reale Konkurrenz: Die wichtigsten 3D-Shooter-Projekte	Seite 76
Unreal Zöglinge: Die wichtigsten Spiele mit der Unreal-Engine	Seite 78
Leserumfrage Deutschland	Seite 80
Leserumfrage International	Seite 81
3D-Shooter: Was bedeutet eigentlich indiziert?	Seite 82
3D-Shooter: Die Spielertypen	Seite 86
Unreal 2 vs. Doom 3	Seite 87
Preview: Doom 3	Seite 88
Quake MDDs	Seite 200
Unreal 2 MODs	Seite 203



Na, das ist mal eine Landschafts-Darstellung! Dank der viel höheren Polygonzahl heben auch die Gebäude und die Umgebung einen deutlich verbesserten Detailgrad. Daher können Sie nun auch beispielsweise durch Gitter feuern.

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Legend Entertainment/ Epic Games
- **Vertrieb:** Infogrames
- **Genre:** 3D-Shooter
- **Internet:** www.epicgames.com,
www.infogrames.de,
www.legend.com

- **Termin:** 1. Quartal 2002
- **Besonderheiten:** 13 Missionen
- 25 Levels ■ Interessante Team-Multiplayer-Modi ■ Komplette neue, extrem leistungsfähige Grafik-Engine
- Charaktere aus bis zu 10 000 Polygonen ■ 24 verschiedene Kreaturen
- 15 Waffen ■ 10 Stunden Spielzeit



Ihre Heimat im All, die Atlantis, Schiff der terrestrischen Granzholonia-Bahörden.

Neben »Duke Nukem Forever« ist »Unreal 2« – samt seinem Mehrspieler-Abteiler »Warfare« – der am meisten erwartete 3D-Shooter. Nichts anderes als einen Quantensprung erwarten wir von Legend und Epic Games. Und den werden wir auch bekommen.

Daher beleuchten wir auf 24 Seiten nicht nur das eigentliche Spiel, sondern auch Hintergründe, die aktuelle Konkurrenz, neue MODs, die Meinungen hier zu Lande und im Ausland, so wie vieles mehr. All dies packen wir in mehrere Einzelartikel – wo Sie diese finden, entnehmen Sie dem eigenen Inhaltsverzeichnis auf Seite 70.

Doppelt genährt hält besser

Zwei Programmiererteams zeichnen für Unreal 2 verantwortlich. Epic Games, der Entwickler von »Unreal« und »Unreal: Tournament«, steuert

die Engine bei, während Legend Entertainment das eigentliche Spiel bastelt. Die Zusammenarbeit beider Studios begann mit der Zusatz-CD »Return to Na Pali« für Unreal, die Legend gemacht hatte. Außerdem ging die erste Lizenz für die Unreal-Engine an Legend, die das Team dann für »Wheel of Time« benutzte. Jay Wilbur

»Unreal 2 vereint die besten Elemente aus Unreal und Unreal: Tournament.«

sagte damals bei der Vorstellung von Unreal: Tournament in Deutschland, dass das Konzept alle Verantwortlichen bei Epic und GT Interactive (der damalige Publisher, jetzt Infogrames) sofort überzeugt hatte. Heute wissen wir es besser, die Missions-CD war eher mittel-

mäßig, Wheel of Time nicht wirklich überragend – auch der Verkauf von WoT ließ stark zu wünschen übrig, es ist schon lange als

Budget-Titel erhältlich. Legend-Chef Mike Verdu sagt dazu heute: »Die Lizenz war in diesem Falle wahrscheinlich sogar ein Hindernis.«

Doch er sieht für sein neues, ehrgeiziges Projekt zuversichtlich nach vorn. »Unreal 2 vereint die besten Elemente aus Unreal und Unreal: Tournament. Wir basteln an einem Einzelspieler-Titel, dessen dichte Story um 13 Kampfeinsätze herum gewoben ist.« ➔

Unreal 2

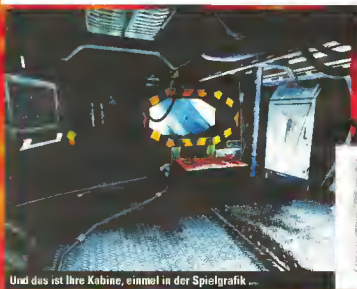
→ Worum geht es in Unreal 2?

Obwohl es sich um eine Fortsetzung handelt, hat die Storyline nichts mit dem Vorgänger zu tun – es gibt eine komplett neue Welt, einen neuen Helden, sogar der Spielablauf soll sich stark unterscheiden. Das Universum bleibt das gleiche wie in Unreal, aber hier führt Legend fünf neue Alien-Rassen ein, ebenso eine schnörkellose Story, die sich sehr schnell entwickelt soll.

Sie schlüpfen in die Rolle eines Marshalls der terranischen Grenzkolonie-Behörden. Hinter dem schönen Titel versteckt sich ein weniger schöner Job: In einem uralten Raumschiff,

der Atlantis, kontrollieren Sie endlose Grenzen am verhängten Ende des Universums. Und diese Grenzen stellen einen Ausbund an Verbrechen dar, dem Sie recht mechtlos gegenüber stehen. Da sind mies gelaunte Außerirdische, Söldnertruppen und natürlich die Mega-Konzerne, ohne die wohl keine moderne Science-Fiction-Geschichte auskommt. Trotzdem versuchen Sie, Ihr Bestes zu geben, die Schwa-

»Auf wessen Seite stellen Sie sich: Auf die des vierarmigen Aliens oder die der Menschen?«



Und das ist ihre Kabine, einmal in der Spielgrafik ...

chen zu schützen, den Guten zum Sieg zu verhelfen und so weiter.

Wie spielt sich Unreal 2?

Die 13 angesprochenen Missionen teilen sich in 25 Level auf. Außer Schlechtaufträgen



... und einmal als Konzeptzeichnung.

Einige Örtlichkeiten haben Bodenlichter, die dynamisch auf Sie reagieren ...

... was nicht nur als Zeichnung gut aussieht.

nach dem Motto »Wer mich sieht, ist tot« müssen Sie in endlosen Einsätzen Gefangene befreien oder auch ganz standesgemäß alles aus dem Weg räumen, was Ihnen in die Quere kommt.

So landen Sie beispielsweise mit der Atlantis auf einem Planeten, stehlen aus und lassen sich von Aida, dem Aufklärungs-Offizier dahin führen, wo es Ärger gibt. Dort stehen ein paar Menschen und ein fieses Monster herum. Plötzlich drehen sich die Terraner, die nämlich Söldner sind, zu Ihnen herum und fangen an zu feuern und zwar auf Sie. Auf wessen Seite stellen Sie sich: Auf die des vierarmigen Aliens oder die der Menschen?

INTERVIEW MIT TIM SWEENEY



Chefprogrammierer Tim Sweeney lotet die Möglichkeiten neuer Grafikarten und Technologien aus.

Auch wenn er in der Spielergemeinde alles andere als unbekannt ist, stellt sich Epic's Chefprogrammierer Tim Sweeney nicht gerne in das Licht der Öffentlichkeit. Wir mussten ihn also erst mal vor das Mikrofon bekommen, damit er ein bisschen über die Technologie redet, die hinter Unreal 2 steckt.

PC Player: Wie lange arbeitest Du schon für Epic Games? Was heist Du bisher gemacht?

Tim Sweeney: Ich bin jetzt seit zehn Jahren hier – und einige Sachen habe ich durchaus verkauft. Erinnert sich noch jemand an den Netzwerk-Code von Unreal?

PCP: Und werum bist Du denn noch do?

Tim: Ich programmiere, um das optische Feedback zu bekommen. Es wird nie langweilig, etwas aufzubauen und ein Spiel endlich laufen zu sehen.

PCP: Wird es für Unreal 2 noch einen Software-Modus geben?

Tim: Nein. Unreal und Unreal Tournament nutzen gute Grafikarten schon aus, aber nicht in vollem Maße – wegen

des Software-Modus, auf den wir Rücksicht nehmen mussten. Das brauchen wir nun nicht mehr, weswegen Unreal 2 einhundert Mal mehr Polygone darstellen kann.

PCP: Wie sieht Du die vereinheitlichten Standards, welche die Industrie heutzutage bietet?

Tim: Vor drei Jahren war alles kompliziert, da es Voodoo, PowerVR- und Direct3D-Karten gab. Das hielt die Entwicklung recht lange auf. Heute macht NVIDIA das Mögliche, um die Programmierung leichter zu gestalten, und momentan reden wir sogar schon mit Microsoft über DirectX 9. Schon mit DirectX 8.0 hat Microsoft es verstanden, OpenGL-Features einzubauen.

»Bis zum Fotorealismus dauert es noch fünf oder zehn Jahre.«

PCP: Was bringt das dem Spieler?

Tim: Bis zum heutigen Tage sehen sich wegen der Hardware alle 3D beschleunigten Spiele relativ ähnlich. Nun werden sie unterschiedlicher, weil man einem Pixel bis zu zwölf Parameter zuordnen kann.

PCP: Wie sieht Du die Entwicklung der grafischen Darstellung in der näheren Zukunft?

Tim: Der Weg bis zum Fotorealismus ist einer, den wir in Stufen gehen. Es mag sicherlich noch fünf oder zehn Jahre dauern, weil dafür eine gewaltige Prozessorauslastung notwendig ist. Wir benötigen dickere Prozessoren eine höhere Rechengeschwindigkeit, eine höhere Präzision in den Farbkomponenten, damit wir von 32 Bit zu 64 und 128 Bit springen können. Die Hauptarbeit ist mittlerweile aber eigentlich schon getan.

»In diesem Spiel passiert es Dir, dass Du in einem Drittel des Levels genau weißt, was Du machen musst, und plötzlich ändert sich alles innerhalb von 60 Sekunden!« Aber keine Angst, das Programm lenkt Sie immer in die richtige Richtung, es ist schließlich linear. Verdu verspricht jedoch, dass man sich trotzdem immer als Teil einer großen galaktischen Entwicklung fühlt. »Wir wollen den Zauber des Assault-Modus aus UT einfangen«, sagt der Legend-Boss.

Ein anderes Beispiel: Sie laufen durch einen Korridor, als plötzlich ein großer Metallträger den Weg versperrt. Dann fällt das Licht aus, und Sie stehen im Dunklen. Danach wird ein Schwert mit dem typischen Metallgeräusch aus seiner Scheide gezogen – in Ihrer unmittelbaren Umgebung! Sie schießen wild um sich, bis Sie kurz danach eine Fackel anzünden und einen toten Skaarj am Boden liegen sehen.

Nie mehr allein

Sie kennen die hohe Intelligenz der Bots aus Unreal: Tournament. Nun haben Sie auch im Einzelspieler-Modus ein paar Kameraden, die sich brav herumkommandieren lassen. »Am liebsten hätte ich Kämpfe mit acht oder zehn Charakteren, aber es werden wohl eher vier oder fünf sein«, bemerkt Verdu. Die Anzahl wird nicht nur durch die technischen Voraussetzungen limitiert, sondern auch durch die Möglichkeiten, so vielen Leuten gleichzeitig Befehle zu geben. Die KI-Bots lassen sich in



So ergiebt es anartigen Aliens. Und der Nachschub an Röstfleisch ist auch gesichert. Schon in diesem Bild können Sie den extrem hohen Detailgrad der Charakter-Texturen und die schicken Effekte des Flammenwerfers sehen.

»Mit einer GeForce-3-Karte hat Aida die richtigen Kurven.«

taktisch günstige Positionen dirigieren. Sie geben Ihnen Formationsbefehle und bringen Sie in Stellung.

Neben Marines, die sich zufälligerweise auf der Atlantis aufhalten, finden Sie in dem alten Rostkahn drei Personen: Ne'Ban ist ein Alien und steuert das Schiff, Isaac flickt als Ingenieur die Maschinen immer wieder zusammen und Aida sagt Ihnen immer, was in Ihrem Einsatzgebiet los ist. Alle drei Figuren werden dazu benutzt, die Story weiterzuführen, solange Sie an Bord sind. Hier bewegen Sie sich übrigens zwischen Ihrem Quartier, der Brücke und einem Holodeck, das Sie zum Training aufsuchen.

Aida spielt eine große Rolle und führt Sie durch die Missionen. Sie sieht auch nicht allzu schlecht aus; ihr kommt dabei zugute, dass die Engine in geschlossenen Räumen noch viel höhere Polygonzahlen darstellen kann. Daher haben Aida und die innere Umgebung einen noch höheren Detailgrad, mit einer GeForce-3-Karte sehen Sie sogar fließende Haare und runde Oberflächen – na ja, so gerundet wie nötig.

Im Spiel kommunizieren Sie mit der Umgebung übrigens nicht nur mit Ihren Waffen, ich bin ein

Durten wir vorstellen: Dies ist Aida, Ihr Aufklärungs-Offizier. Sie teilt Ihnen die Missions-Ziele mit und gibt Ihnen Richtlinien vor – und wer würde keine Befehle von dieser Frau akzeptieren?



großer Half-Life- und Deus-Ex-Fan!«, gibt der leitende Level-Designer Scott Dalton zu. Er entwickelt ein Interface, mit dem scharfzüngige Dialoge möglich sein sollen. Wie Sie sich damit verhalten, hat zudem Einfluss auf Ihren Ruf und das Verhältnis zu Aida. Machen Sie ein paar Witze, lacht sie und ist freundlicher zu Ihnen, als wenn Sie sich etwa als kaltschnüzziger, arroganter Sack entpuppen.

Aber auch andere Dinge sorgen dafür, dass Sie sich in Ihrer Heimat im All wohl fühlen. In der Kabine finden sich persönliche Gegenstände, vielleicht lassen sich sogar eigene Bilder importieren. Außerdem soll möglicherweise ein Vieh in der Atlantis

herumlaufen, das Sie adoptieren und als Haustier halten können. Der bisherige Codename: »Seeziege«.

Und so geht's im Multiplayer-Modus

UT setzte die Messlatte für Mehrspieler-Gefechte sehr hoch. Unreal 2 hat hingegen die klassischen Modi wie das traditionelle »Deathmatch« (allein und im Team), »Capture the Flag« und »Last Man Standing«. Dazu kommt aber eine neue Spielart, die an »Team Fortress« erinnert: Hier haben wir zwei Sorten Infanteristen und außerdem Ingenieure. Die

»Im Einzelspieler-Part werden Sie auf den Mehrspieler-Modus vorbereitet.«

bauen Kraftfelder und Geschütztürme auf und benutzen eine Art »Replikator«. Der stellt Waffen, Munition und anderes her, allerdings immer nur eine Sorte auf einmal.

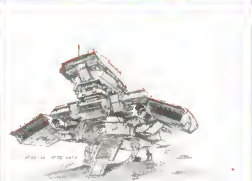
Über die ganze Karte werden »Artefakte« verteilt, die Sie finden müssen. Die Dinger haben bestimmte Eigenschaften und verbessern einige Werte Ihrer Figuren. Und so müssen Sie schwerwiegende Entscheidungen treffen: Bauen die Ingenieure erst Energiezäune oder warten Sie, bis der Replikator nach langer Zeit schwere Waffen ausspuckt? Mit den KI-Charakteren im Einzelspieler-Part werden Sie übrigens schon auf diese Art Mehrspieler-Kämpfe vorbereitet.

Was kann die Engine?

Die Grafikdarstellung ist beeindruckend. All die schönen Dinger, die der neue NVIDIA- →

Unreal 2

→ NV20-Chip kann, unterstützt die Engine auch. So etwa das Pixel-Shading, was Umgebungs-Effekte – Wasser, Dampf, Feuer, Nebel – auf eine neue Ebene bringt, in dem die Dinge sich bewegen und sich mit farbigen Lichteffekten schmücken. Die Engine quetscht in der Charakter- und Partikeldarstellung zehn Mal mehr Polygone durch den Grafikbus als UT. Typische Gegner bestehen aus 3000 bis 5000 Polygonen, die Crew der Atlantis sogar aus 7000 bis 10 000. Und, halten Sie sich fest: Die Landschaft und die Level-Geometrie glänzt mit nicht weniger als einhundert Mal so vielen Polygonen als Unreal: Tournament. Die Texturen halten da natürlich mit, skelett-basierte Animationen, die unglaublich fließende Bewegungen ermöglichen, runden



Die Atlantis ist im Missionsgebiet gelandet. Ihr Einsatz kann losgehen.

»Unreal 2 zeigt die wohl realistischsten Glasbruch-Effekte.«



In voller Kampfausrüstung machen Sie als Weltraum-Marshall und Anführer eine gute Figur.

das Bild sehr schön ab. Wer übrigens irgendwelche Zweifel an den Fähigkeiten des PCs hat, wahnsinnig detaillierte Grafik zu rendern, sollte jetzt aufpassen: »Ich habe den Metal-Gear-Solid-2-Trailer auf der E3 gesehen, mit den tollen Glassplitter-Effekten«, sagt Programmierer Aaron Leiby, »und ich habe mir gedacht: Das kann ich auch! Und er hat Recht behalten.

Unreal 2 zeigt die wohl realistischsten Glasbruch-Effekte, die man jemals gesehen hat. Zwei Kugeln schlagen in eine Scheibe ein; einen Moment lang passiert gar nichts, dann wellt sich das Glas und bricht von den beiden Einschlagspunkten her. Die übrigen Glasreste fallen aus ihren Rahmen und zerschellen am Boden. Wow.

Kleine Waffenkunde

So, nun kommen wir zum interessantesten Teil: den Waffen. Legend behauptet, nicht weniger als 15 Schießprügel in petto zu haben. Da wäre mal zum Anfang ein Sturmgewehr, das einer Mini-Gun ähnelt und natürlich ein Raketenwerfer. Unreal 2 kommt selbstverständlich nicht ohne Scharfschützengewehr aus, das den Zoom im HUD einge-



Kein Unreal ohne diese schöne Waffe; das bekannte Scharfschützengewehr.

baut hat. Einen Granatwerfer finden Sie ebenfalls im Arsenal, der jede Menge verschiedener Granaten abfeuert. Etwa Splittergeschosse, Rauchbomben, Giftgranaten und EMP-Projektile, die alle elektrischen Geräte stören. Die Stasis-Granate verlangsamt alle Bewegungsabläufe, was »wie die Matrix« aussehen soll, so Verdu.

»Die Crew der Atlantis besteht aus bis zu 10 000 Polygonen.«

Auch mit einem Flammenwerfer zündeln Sie herum – mit den Partikel- und den farbigen Lichteffekten macht er sicherlich doppelt so viel Spaß. Die Leech Gun verfeuert Projektilen, die im Gegner stecken bleiben und Energie abziehen, und die Takkra erinnert ein wenig an die »Hive Hand Gun« aus Half-Life, denn sie benutzt Drohnen, die ein Ziel verfolgen können.

Wir rechnen zudem damit, dass die Designer eine Schrotflinte und Energiewaffen einbauen, etwa ein Lasergewehr und eine Plasmakanone. Und wie wäre es mit einer Railgun, die durch Wände hindurch schießt? Möglicherweise finden Sie hier auch Waffen aus Unreal: Tournament.

Wen treffen Sie wo?

All das Blei, die Granaten, Plasma und andere Energieformen bekommen 24 Sorten Kreaturen ab, von denen nur die Skaarj aus dem Vorgänger übernommen wurden. In den natürlichen Umgebungen leben einige von ihnen, während Sie in Industriekomplexen, Alien-Städten und Untergrund-Basen vornehmlich auf Söldner treffen. Diese Jungs kommunizieren untereinander und haben eigene taktische Manöver auf Lager. Die Vielfalt des Ambientes ergänzen Regenwälder und vulkanische Gebirge, einen Eis-Level gibt es auch.

Besonders unangenehm fallen die Striders auf, eine Rasse, die Waffen, Panzerung und sogar Raumschiffe züchten. Allein sind sie recht schwach, aber mehrere von ihnen schließen sich zu einem »Villain« (sprich:

Bösewicht) zusammen, mehrere Villains zu einer Nemesis. Flucht ist sinnlos, da sie sich, wenn nötig, aufteilt und zum Kampf wieder zusammensetzt.

Dann sind da noch die so genannten »N«. Es gibt nur drei davon, aber die leben in vielen Dimensionen, wodurch sie an mehreren Plätzen gleichzeitig sein können. Sie greifen mit psionischen Energien direkt das Gehirn an.

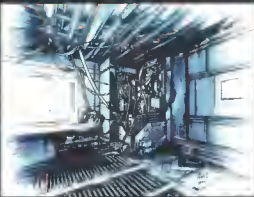
Kurz und heftig

Legend scheint genügend interessante Ideen zu haben, um die niegelagelte Engine gut in Szene zu setzen. Besonders der Einzelspieler liegt den Designern am Herzen; das Team vergleicht die Spieldauer mit der von »Star Trek: Voyager – Elite Force«, für das geübte Spieler je nur etwa zehn Stunden benötigen.

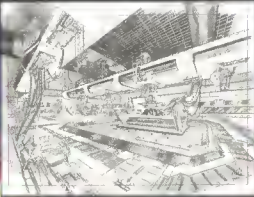
»Unreal 2 kommt selbstverständlich nicht ohne Scharfschützen-Gewehr aus.«



Diasos Außeneraerel zeigt ebenfalls, wie großartig die Engine auch komplexere Umgebungen darstellen kann. Und natürlich ist alles begehbar. Wonn die drei geflügelten Freunde Sie nicht daran hindern.



In der Atlantis gibt es manches zu bestaunen. Da wäre etwa der Computerraum.



Oder diese schöne Krankenstation.

Das hört sich zwar nach wenig an, doch dafür versprechen die Programmierer ein sehr intensives Erlebnis, was natürlich besser ist als stundenlanges Herumgerenne in leeren Ebenen, mit dämlichen Rätseln, die keiner versteht oder unfaire Schwierigkeitsgrade.

Ein Jahr dauert es wenigstens noch, bis das Spiel fertig ist, aber es wird sicherlich das

»Die Spieldauer beträgt um die zehn Stunden.«

3D-Action-Genre ein ganzes Stück vorwärts treiben. Epic selbst arbeitet in der Zwischenzeit an »Unreal: Warfare«, dem UT-Nachfolger und versichert, Gesichtsbewegungen und lidschlagende Augen einzubauen, was der Lebhaftigkeit des Spiels ganz sicher sehr zuträglich sein wird. Wir rechnen mit diesem Titel allerdings erst Mitte bis Ende 2002. (PC Gamer/mash)

NEUE GEGNER! NEUE MONSTER!

Einige neue Kreaturen und Gegner aus Unreal 2 sind schon bekannt. Und die wollen wir Ihnen selbstverständlich nicht vorenthalten.



Söldner sind zwar schwer bewaffnet, aber zumindest noch komplett menschlich.



Die Izoriner machen dagegen einen eher gruseligen Eindruck – und dabei bleibt es nicht.



Dieser freundliche Herr kümmert sich um Ihren Gesund heitszustand.

Unreal 2

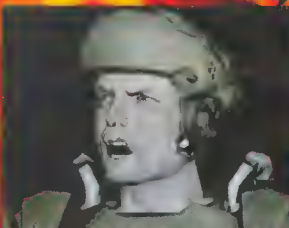
REALE KONKURRENZ

Auch wenn »Unreal 2« schon jetzt einen phantastischen Eindruck macht, gibt es doch eine Menge Konkurrenz, die ebenfalls in nächster Zeit erscheinen wird. Wir haben die interessantesten Titel unter die Lupe genommen.

Außer den hier näher vorgestellten Titeln warten noch viele weitere Produkte auf die Veröffentlichung oder bewerben sich schon um den Preis für den besten 3D-Shooter.

Da wären etwa »Serious Sam« vom Entwickler Croteam, eine nette, wenn auch etwas hilflose Ballerei (Test auf Seite 120) oder »Tribes 2«, die Fortsetzung von »Dynamix«'s spannender Online-Teamkriegerführung (Test auf Seite 108). Aber auch andere Spiele stehen in den Startlöchern, etwa »The Matrix«, wofür sich Shiny Entertainment die Rechte gesichert hat. Momentan sucht Dave Perry auf der Firmenwebseite so ziemlich alles an Personal, was für so ein ambitioniertes Projekt nötig ist. Und das weckt auch die Befürchtung, dass das Spiel wahrscheinlich zwei Jahre nach dem Kinostart des dritten Filmtails in die Geschäfte kommt.

Den Helden tot gestorben hingegen ist »Prey«, das zwischenzeitlich immer wieder verschoben wurde, bis es endgültig den Todesstoß erhielt.



No, das ist mal eine detaillierte Freize! So eine Grafik haben wir uns schon immer gewünscht, sie steht Zwischenrequisiten kaum noch.

DOOM 3

Und wieder zeigt id Software eine von Grund auf neu programmierte Grafik-Engine. John Carmack führte etwas überraschend auf der Macworld in Tokio mit Hilfe einer GeForce-3-Grafikkarte ein unglaublich aussagekräftiges Doom-3-Demo vor. Damit besinnt sich id auf seine Wurzeln, das ambitionierte Online-Rollenspiel-Projekt mit dem Arbeitsnamen »Duke« wurde erst einmal auf Eis gelegt.

Wie schon bei 3DAA wurden Versionen für Windows 98/ME, Linux und Mac OS herauskommen, darüber hinaus liebgeliebt id mit einer Xbox-Umsetzung. So oder so kitzelt Carmack das Schönste aus modernen Grafikarten heraus, sehr detaillierte Gesichtsmotionen stehen genauso auf dem Programm wie Bumpmapping, 3D-Texturen und in Echtzeit berechnete Schattenwürfe – und davon soll auch das Level-Design exzessiven Gebrauch machen. Sensible Naturen werden an den Horror-Szenario allerdings wohl kein Gefallen finden.

Musikalisch erwarten wir eine Ambient-ähnliche Musik, Trent Reznor von den Nine Inch Nails (Musik für das Original »Duke«) soll jedenfalls schon großes Interesse für den Soundtrack bekundet haben.

Ein ausführlicheres Preview zu id Softwares nächstem Streich inklusive Interview finden Sie übrigens auf Seite 88.

- Entwickler: id Software
- Hersteller: Activision
- Erscheinungstermin: 2. Quartal 2002
- Internet: www.idsoftware.com, www.activision.de, www.stomped.com



Natürlich fallen die Szenarien etwas größer aus, die Animationen sind sehr fließend.

DUKE NUKEM FOREVER

Schon Ewigkeiten in der Entwicklung ist der nächste Streich von 3D Reelms. Nachdem das Team um George Broussard zunächst die »Duke 2«-Engine favorisierte, stieg man dann später auf das unrelle Gegenstück von Epic Games um. Und bei der verbleibenden Entwicklungszeit würde uns ein weiterer Wechsel auch nicht überraschen.

Jedenfalls zieht der Duke gegen den üblichen Doktor Proton ins Feld, der sich in der Area 51 und Las Vegas eingeistet hat – Glücksspiel und die liebe Sünde haben unser Roabein je schon eh immer angezogen. Den Hoover-Stadion besucht er auch, hoffentlich gibt's dabei keine Überschwemmung. Ihm zur Seite steht Amazone Bombshell, deren Namen man durchaus wörtlich nehmen kann, und wie wird Freund Nukem wohl mit einer selbstbewussten Dome fertig? Kernige Sprüche jeglicher Art sind jedenfalls schon jetzt garantiert.



Wenn der Duke schon mal in Las Vegas ist, dann möchte er auch spielen ...



Den Hoover-Stadion dürfen Sie auch besichtigen. Wenn der mal nicht bricht ...

Der Duke benutzt übrigens noch weitestgehend Fortbewegungsmittel als sein bekanntes Jeppick. Darunter befinden sich unter anderem ein Rennboot mit zugehöriger Verfolgungsjagd und ein Bagger samt Abrissbrille und zugehöriger Abrisspotenzial.

- Entwickler: 3D Reelms
- Hersteller: Infogrames
- Erscheinungstermin: 3. Quartal 2001
- Internet: www.3dreelms.com, www.infogrames.de

HALF-LIFE 2/HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Auch über zwei Jahre noch seinem Erscheinen macht »Half-Life« so schnell keiner was vor. Selbst wenn der aktuelle Ableger »Gunman Chronicles« Kritik wie Käufer nicht hundertprozentig überzeugen konnte, ist Half-Life nicht zuletzt wegen des Super-MDUs »Counter-Strike« immer noch in aller Munde.

Zwar hat weder Entwickler Valve Software noch Publisher Havas »Half-Life 2« bestätigt, doch es gilt als sicher, dass Valve schon mit Half-Life 2 neben »Team Fortress 2« (siehe nächste Seite) an diesem Projekt arbeitet. Gerüchten zufolge soll zur E3 das Geheimnis gelüftet werden.

Ins Reich der Internet-Legenden gehört hingegen die Vermutung, dass Designer Gearbox eine PC-Version von »Half-Life: Blue Shift« vorbereitet. Blue Shift ist nichts anderes als die Konsolen-Version von Half-Life (für PlayStation 2 und Dreamcast; von letzterer Umsetzung stammen auch die Bilder), die um eine Episode angereichert wurde. Wir erinnern uns: Im Original versuchten Sie in der Rolle des Wissenschaftlers Gordon Jackson aus dem Black Mesa-Komplex zu entkommen, im Add-on »Opposing Force« spielten Sie einen der Soldaten, der in das Labor geschickt wird, um dort aufzuräumen. Eine dritte Partei haben wir noch vergessen: Die Wachmänner im Institut. Als Sicherheitsmann Barney gehen Sie hier auf eine eigene Dykese.

- Entwickler: Valve Software/Gearbox
- Hersteller: Havas Interactive
- Erscheinungstermin: nicht bekannt
- Internet: www.gearbox.com, www.valvesoftware.com, www.sierra.de



Nicht schliefen, du Kommisskopf! Ich bin hier der Wachmann! (Bilder von der Dreamcast-Version)

HALO

Mit ziemlich großer Medienhype stellte Bungie seinen Grafik-Knaller «Halo» (siehe auch Seite 55) vor. Dann konnte nach der Akquisition des Spiels durch Microsoft als «Killer Application» für ihre Xbox niemand sagen, ob es für Computer herauskommt.



Sie spielen sowohl aus der Sicht der ersten als auch der dritten Person.

Heute scheint sicher: Sowohl für die Xbox als auch PC sowie Macintosh wird der Titel erscheinen. Und wird es dann im nächsten Frühjahr schon weitaus schwerer haben, da bis dahin viele der hier stehenden Konkurrenztitel am Markt sein werden. Aber nicht nur in Sachen Grafik soll Halo glänzen, sondern ebenfalls mit realistisch berechneter Spielphysik, was an ballistischen Geschossflugbahnen und zerfaserten Raketenenschweifungen genauso sichtbar wird wie an Bodenhaftung verlierenden Jeeps. Nach wie vor richtet sich das Spiel an taktisch vorgehende Kämpfer, tumbes Rummelfallen hilft hier eher wenig. Als sicher gilt zudem, dass nun der Einzelspieler-Aspekt im Vordergrund steht.

- Entwickler: Bungie Software
- Hersteller: Microsoft
- Erscheinungstermin: 1. Quartal 2002
- Internet: halo.bungie.com, www.microsoft.com/games

MAX PAYNE

Ein weiterer Titel, um den viel Wirbel gemacht wurde, ist diese Entwicklung des finnischen Teams Remedy. Wie die Bungie-Jungs machen sie ihre Grafik-Engine selbst, und die sieht schon ziemlich beeindruckend aus. Nur schade, dass sich die Designer schon seit fast einem Jahr in ein Schwarzes Loch zurückgezogen zu



So wollen wir unseren Max sehen! Selbst im Fallen schießt er noch schmerzvoll.

den alle Leute wahnsinnig, und zwar im wahrensten Sinne des Wortes. Die Sättigten sind extrem gewalttätig und haben Max' Familie auf dem Gewissen. Nun ja, einzelne Männer ohne Anhang und mit Rachegefühlen sind eh die gefährlichsten, und so macht er sich auf, das Geheimnis zu lüften. Auffällig ist jedenfalls die «Metrix»-ähnliche Art der Actionszene mit sichtbaren Kugeln, Kamerafahrten um die Protagonisten und Hochgeschwindigkeits-Zeitlupeaufnahmen. Auch hier sind wir auf das eigentliche Spiel sehr gespannt.

- Entwickler: Remedy Entertainment
- Hersteller: Take 2 Interactive
- Erscheinungstermin: 2. Quartal 2001
- Internet: www.maxpayne.com, www.remedy.fi, www.take2.de

Was will der junge Mann denn mit der Kanone?

haben schienen. Jedenfalls geben sie kein Material mehr heraus und antworten auch auf Interview-Wünsche nicht, da sie jetzt endlich das Spiel fertig stellen wollen. Aus dem Veröffentlichungstermin Ende 2000 wurde dann ja nichts, momentan soll es im Sommer herauskommen.

Unser Hauptdarsteller Max hat echte Probleme: Durch die neueste Droge namens Valkyrie werden sie extrem gewalttätig und haben Max' Familie auf dem Gewissen. Nun ja, einzelne Männer ohne Anhang und mit Rachegefühlen sind eh die gefährlichsten, und so macht er sich auf, das Geheimnis zu lüften. Auffällig ist jedenfalls die «Metrix»-ähnliche Art der Actionszene mit sichtbaren Kugeln, Kamerafahrten um die Protagonisten und Hochgeschwindigkeits-Zeitlupeaufnahmen. Auch hier sind wir auf das eigentliche Spiel sehr gespannt.

Fahr- und Flugzeuge spielen eine große Rolle bei Halo.



Vergleiche Dich niemals am Auto eines Amerikaners...

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Und noch ein alter Titel von id Software, der in neuem Gewand wieder aufersteht. Diesmal führt id jedoch nicht selbst Regie, sondern hat das aus Xatrix-Designern («Kingpin») neugegründete Studio Gray Matter Interactive beauftragt. Die Texenier behalten aber die Entwicklung mit welchem Auge im Blick.

In der Rolle des GIs BJ Blazkowicz kämpfen Sie gegen die Nazis, die hier ein ganz teuflisches Experiment durchführen: Mittels Kreuzungen und Gentechnologie versuchen verrückte Wissenschaftler, den Super-Soldaten zu erschaffen und damit den schon fast verlorenen Krieg doch noch zu gewinnen. Klei, dass dies verhindert werden muss – unter allen Umständen und koste es, was es wolle.

Überraschenderweise soll RTCW ohne Splatter- und Gore-Effekte auskommen – was wir allerdings erst glauben, wenn wir es sehen. Jedenfalls sorgt die Quake-3-Arena-Engine für eine beeindruckende Dpik, in der Sie mit Karabinern, Flammenwerfern und 20mm-Kanonen für Unruhe sorgen. Eine hohe Künstliche Intelligenz wird es Ihnen nach dem Willen der Programmierer dabei nicht zu einfach machen.

- Entwickler: Gray Matter Interactive
- Hersteller: Activision
- Erscheinungstermin: 4. Quartal 2001
- Internet: www.graymatterinteractive.com, www.activision.de

Eilei, was kommt da denn an? Was ist das nur?!



Na, das sind doch mal hübsche Flammen!

TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS



Nur in Zusammenarbeit kommen Sie hier weiter.

Jetzt geht's los! Auf in den Kampf!

Ganz auf das Multiplayer-Fieber setzt Valve Software's aktuelles Projekt. Ähnlich wie in «Tribes 2» ist eine gute

Zusammenarbeit der einzelnen Spieler wichtig für den Erfolg. Nicht weniger als zwölf verschiedene Sorten Soldaten spielen Sie hier, alle mit ihren eigenen Schwächen und Stärken. Da wären neben leicht und schwer bewaffneten Infanteristen Sanitäter, die verwundeten Kameraden helfen, sprich ihre Lebensenergie wieder auffüllen. Scharfschützen fauern besonders gern aus dem Hinterhalt, während Ingenieure feste Installationen aufbauen.

Eine wichtige Rolle spielen die Fahrzeuge, denn in einem Schützenpanzer fährt es sich doch leichter in den Einsatz. Sogar

Hubschrauber gibt es. Ihre Missionen fallen dann auch entsprechend aus, so müssen Sie etwa einen VIP ungeschädigt zu seinem Ziel bringen, Brücken sprengen oder einen Strand einnehmen. Per Headset oder Mikrofon sprechen Sie direkt mit Ihren Teammitgliedern. Kommandanten korrigieren gegebenenfalls im Kampf noch die Strategie, mit der die Gruppe vorgeht.

- Entwickler: Valve Software
- Hersteller: Havas Interactive
- Erscheinungstermin: 4. Quartal 2001
- Internet: www.valvesoftware.com, www.sierrestudios.com/games/teamfortress

Unreal 2

UNREALE ZÖGLINGE

Wie Konkurrent id Software vermarktete auch Epic die grandiose Grafik-Engine – grandios. Hier sind die wichtigsten Spiele aufgeführt, welche von der Unreal-Optik profitieren.

ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND



- **Hersteller:** Digital Extremes/Electronic Arts
- **Genre:** Flipper-Simulation
- **Erscheinungstermin:** März 2001
- **Beschreibung:** Na, das ist doch mal was Neues! Ein Flipper, der eine 3D-Shooter-Engine benutzt! Wie gut das funktioniert? Lassen wir uns doch einfach mal überraschen...

Shooter mit dichter Atmosphäre und klangvoller Lizenz – dank des Autors, der ansonsten jedoch nicht viel mit der Erstellung des Spiels zu tun hatte. Leider fällt die Gegner-Intelligenz so aus, wie man es von Untoten erwartet – unterirdisch schlecht, oder zumindest auffällig mies.

CLIVE BARKER'S UNDYING



- **Hersteller:** Dreamworks Interactive/Electronic Arts
- **Genre:** 3D-Shooter
- **Getestet in:** PCP 4/2001
- **Beschreibung:** Horror-Shooter mit dichter Atmosphäre und klangvoller Lizenz – dank des Autors, der ansonsten jedoch nicht viel mit der Erstellung des Spiels zu tun hatte. Leider fällt die Gegner-Intelligenz so aus, wie man es von Untoten erwartet – unterirdisch schlecht, oder zumindest auffällig mies.

Shooter mit dichter Atmosphäre und klangvoller Lizenz – dank des Autors, der ansonsten jedoch nicht viel mit der Erstellung des Spiels zu tun hatte. Leider fällt die Gegner-Intelligenz so aus, wie man es von Untoten erwartet – unterirdisch schlecht, oder zumindest auffällig mies.

DEUS EX



- **Hersteller:** Ion Storm/Eidos Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Getestet in:** PCP 8/2000
- **Beschreibung:** Schon jetzt ein Klassiker, bei dem Designer-Legende Warren Spector auf ein düsteres SF-Szenario mit sehr lebendiger Umgebung und unreicher Handlungsfreiheit setzte. Wird von vielen als das beste Spiel des letzten Jahres angesehen, und wenn wir noch Platin Player verleihen würden – hier wäre ein Kandidat!

Shooter mit dichter Atmosphäre und klangvoller Lizenz – dank des Autors, der ansonsten jedoch nicht viel mit der Erstellung des Spiels zu tun hatte. Leider fällt die Gegner-Intelligenz so aus, wie man es von Untoten erwartet – unterirdisch schlecht, oder zumindest auffällig mies.

DR. BRAIN AKTION/REAKTION



- **Hersteller:** Sierra/Havas Interactive
- **Genre:** Geschicklichkeit
- **Getestet in:** PCP 2/2000
- **Beschreibung:** Ein nettes kleines Denkspielchen in der Tradition der »Incredible Machine«-Titel. Durch einen Haufen von 3D-Leveln bugsierten Sie sich mit Hilfe Ihres Hirnschmalzes. Nett, aber nicht wirklich überragend.

Shooter mit dichter Atmosphäre und klangvoller Lizenz – dank des Autors, der ansonsten jedoch nicht viel mit der Erstellung des Spiels zu tun hatte. Leider fällt die Gegner-Intelligenz so aus, wie man es von Untoten erwartet – unterirdisch schlecht, oder zumindest auffällig mies.

DUKE NUKEM FOREVER



- **Hersteller:** 3D Realms/Infogrames
- **Genre:** 3D-Shooter
- **Erscheinungstermin:** 3. Quartal 2001
- **Beschreibung:** Hail to the King, Baby! Der momentan schärfste Konkurrent zu Unreal 2 wird heiß ersehnt, doch 3D Realms wartet noch mit der Veröffentlichung bis die Entwickler mit Fug und Recht behaupten: »It's done«. Auch wir können es gar nicht erwarten, endlich das Dukes neue Kleider aus-beziehungsweise anzuprobieren.

Shooter mit dichter Atmosphäre und klangvoller Lizenz – dank des Autors, der ansonsten jedoch nicht viel mit der Erstellung des Spiels zu tun hatte. Leider fällt die Gegner-Intelligenz so aus, wie man es von Untoten erwartet – unterirdisch schlecht, oder zumindest auffällig mies.

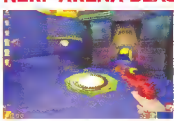
EXTREME WING CHUN VR



- **Hersteller:** Zen Tao Interactive
- **Genre:** Martial-Arts-Simulator
- **Erscheinungstermin:** 3. Quartal 2001
- **Beschreibung:** Dieses Programm soll Ihnen die 108 Grundbewegungen des Wing Chun Kung Fu beibringen – was würde sich als Trainingsraum besser eignen als die Unreal-Engine? Einen Publisher sucht der Entwickler noch, daher ist das Erscheinungsdatum mit Vorsicht zu genießen.

Shooter mit dichter Atmosphäre und klangvoller Lizenz – dank des Autors, der ansonsten jedoch nicht viel mit der Erstellung des Spiels zu tun hatte. Leider fällt die Gegner-Intelligenz so aus, wie man es von Untoten erwartet – unterirdisch schlecht, oder zumindest auffällig mies.

NERF ARENA BLAST



- **Hersteller:** Visionary Media/Hasbro Interactive
- **Genre:** 3D-Shooter
- **Getestet in:** PCP 3/2000
- **Beschreibung:** Das Spielprinzip unterscheidet sich zwar nicht von herkömmlichen 3D-Shootern, aber laut Hasbro ist der Titel trotzdem für Kinder geeignet, da mit den harmlosen »Nerf«-Waffen ja niemand verletzt wird. All die schönen Bolzenpistolen fungieren in der quietschbunten Welt als Namensgeber.

NEW
LEGENDS

- **Hersteller:**
Infinite Machine
- **Genre:**
Action-Adventure
- **Erscheinungstermin:**
2. Quartal 2001
- **Beschreibung:**
In diesem Action-Adventure erschüttert China ein Krieg in naher Zukunft. Kriegsherr Xao Gon überzieht danach das Land mit Terror. Das dürfen Sie nicht dulden und ziehen daher in die Schlacht, in der Sie auch Gottheiten, Dämonen, Drachen und anderen chinesischen Sagengestalten begegnen.

RUNE

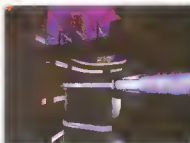


- **Hersteller:**
Human Head Studios/
Take 2 Interactive
- **Genre:**
Action-Adventure
- **Getestet in:**
PCP 12/2000
- **Beschreibung:**
Als Wikinger Ragnar kämpfen Sie im eisigen Norden gegen finstere Kreaturen und müssen eine Unterwelt durchqueren. Das Ganze ist zwar etwas blutig, macht aber dank spannender Schwertkämpfe und dem Einsatz von ein wenig nordischer Magie jede Menge Laune.

SERAPHIM



- **Hersteller:**
Valkyrie Studios
- **Genre:**
3D-Action
- **Erscheinungstermin:**
2001
- **Beschreibung:**
»Septerra Core«-Macher Valkyrie Studios bastelt mit der Engine von Epic an einem Actionspiel, bei dem Sie in die Gestalt eines geflügelten Kriegers schlüpfen. Das erinnert ein wenig an »Flying Heroes« von Illusion Softworks, und wahrscheinlich spielt es sich ähnlich. Doch auch Valkyrie hat noch keinen Publisher.

SHADOWS OF
REALITY

- **Hersteller:**
Nevolution
- **Genre:**
Rollenspiel
- **Erscheinungstermin:**
2001
- **Beschreibung:**
Das Jahr – 2087. Das Szenario – Cyberpunk. Alles ist so gekommen, wie es musste: Mega-Konzerne beherrschen die Welt, über allem hängt ein Hauch von Paranoia. Die noch unbekannten Designer lassen sich von »System Shock« und »Deus Ex« inspirieren, ihre Megalopolis soll voller Leben sein.

ST: DEEP SPACE NINE
- THE FALLEN

- **Hersteller:**
The Collective/Koch Media
- **Genre:**
Action-Adventure
- **Getestet in:**
PCP 1/2001
- **Beschreibung:**
Die gleichnamige Fernsehserie ist mittlerweile eingestellt worden, Computerspiele kommen noch einige. In den Rollen der drei Hauptprotagonisten – Worf, Kira und Sisko – kümmern Sie sich mal wieder um das so genannte Wurmloch. Hier gibt es Ärger mit der Suche nach einigen Artefakten. Das funktioniert dann auch ganz gut (anders als bei Klingon Honor Guard), wenn auch eher rätselhaft.

ST: KLINGON
HONOR GUARD

- **Hersteller:**
Microprose/
Hasbro Interactive
- **Genre:**
3D-Action
- **Getestet in:**
PCP 10/98
- **Beschreibung:**
Der Titel hatte die zweifelhafte Ehre, als erstes Unreal-Lizenzprodukt nur wenige Monate nach dem Original auf den Markt zu kommen. Leere und auch ansonsten uninspiriert wirkende Levels machten aber zusammen mit der mäßigen Gegnerintelligenz das Spiel nur für eingefleischte Trekker zum Vergnügen. Auch der Mehrspielertest konnte kaum punkten.

WHEEL
OF TIME

- **Hersteller:**
Legend Entertainment/
GT Interactive
- **Genre:**
3D-Action
- **Getestet in:**
PCP 1/2000
- **Beschreibung:**
Die Romanumsetzung von Robert Jordans gleichnamigen Epos (dt. »Das Rad der Zeit«) ließ die Hardcore-Shooter-Fans am Rad drehen. Für die war das Spiel aber gar nicht gedacht – tjä, kleiner Marketing-Fehler. Das nur mäßig verkaufte Spiel hatte dafür sehr schöne Areale, eine durchdachte Story und bot Abwechslung. Entwickler Legend will nun mit Unreal 2 Boden gutmachen.

X-COM:
ALLIANCE

- **Hersteller:**
Infogrames
- **Genre:**
3D-Shooter
- **Erscheinungstermin:**
unklar
- **Beschreibung:**
Aus dem Hasbro-Fundus hat Infogrames auch diesen Titel erworben, von dem unklar ist, ob er überhaupt noch erscheinen wird. Das Spiel sollte als 3D-Shooter im »X-COM«-Szenario angesiedelt werden, Sie hätten taktische Manöver mit mehreren Raumsoldaten ausgeführt. Falls dieses Produkt nicht mehr kommen sollte: Das in der Entwicklung befindliche »X-COM: Enforcer« wird ebenfalls ein Actionspiel.

Unreal 2

LESERECHO

Was zeichnet einen 3D-Shooter aus? Ist es der hohe Adrenalinausstoß, der Kick, die Erregung? Oder einfach nur das Gefühl, Dinge zu tun, die im realen Leben nicht möglich sind? Und welcher Shooter ist der beste? Wir befragten unsere Leser online auf der PC-Player-Homepage.

Ingo Hermann aus Leinfelden brachte es auf einen einfachen Nenner: »3D-Shooter sind für mich die beste Möglichkeit, mich vom Alltag zu entkoppeln. Vor allem im Multiplayer verbringe ich einen großen Teil meiner Freizeit. 3D-Shooter trainieren meine Geschicklichkeit, mein Reaktionsvermögen und meine Konzentrationsfähigkeit. Eine willkommene Abwechslung zum routinebehafteten

Schreibtisch-Job.« Die Bitte, uns doch einmal auf ein Multiplayer-Duell mit seinem Clan einzulassen, müssen wir allerdings ablehnen. Die PC-Player-Redaktion sieht die Radleschen nicht so gern von unten.

Jens Nissen aus Nebel/Amrum mag alle Shooter; er trifft aber dennoch eine sinnvolle Unterscheidung in Einstieger- und Experten-Shooter. »Mein liebster Shooter ist der, auf den ich gerade Lust habe. Und ich habe sie alle. »lecz« -> Für unbedarfte Shooter-Fans ist »Half-Life« sicherlich richtig. Der strategische Aspekt ist hier natürlich größer als bei »Quake 3« und das Tempo ist nicht ganz so doll. Quake 3 ist für mich wie Hochleistungsport; das machen (ne können) auch nur Profis. Als Anfänger oder mittlerer Fortgeschrittener hat man auf Profisvern keinerlei Chance. Richtig geil wird's mit unberechenbaren menschlichen Gegnern - aber der tollste Shooter macht mit den »falschen« Mitspielern null Bock!«

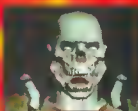
Ähnlich sieht es **Albrecht Fürste** aus Magdeburg: »Counter-Strike war das erste Spiel, welches ich im Internet gespielt habe. Und ich liebe es, ich liebe es so sehr. Wer einmal

»Ich liebe es, ich liebe es so sehr.«

gegen menschliche Gegner gespielt hat, der weiß, was ich meine. Ein Computer kann niemals so unberechenbar und unlogisch sein wie ein Mensch. Die erste Counter-Strike-Partie war für mich ein unbekanntes Gefühl. Du weißt, da ist ein Mensch, der das Gleiche will wie Du! Da ist jemand, der denken und fühlen kann wie Du! Jemand, der etwas besitzt, was kein Singleplayer-Monster mit noch so guter Künstlicher Intelligenz haben kann: Den Willen, zu überleben!«

Und **Harald Rüdle** (Stuttgart) gab interessante Einblicke in sein Privatleben: »Shooter spielen, während man Sex mit seiner Freundin hat, ist das Beste was es gibt! Und der beste Shooter ist ganz klar Half-Life. Die Technik ist nicht mehr auf dem neuesten Stand, aber was hier allein in den ersten fünf Minuten an Atmosphäre aufgebaut wird, schaffen die meisten Hersteller in einem ganzen Spiel nicht. Und vor allem die Gegnerintelligenz ist besser als bei allen anderen Spielen. Warum hat keiner mehr eine vergleichbar gute KI bekommen?«

Wir haben übrigens so viele und auch so lange E-Mails bekommen, dass wir in der nächsten Ausgabe vermutlich noch eine weitere Seite mit Leserfeedback bringen werden. An dieser Stelle ein heißer Dank an all unsere engagierten Shooter-Fans. (uh)



Ob es nun der Totenschädel aus John Carmacks »Doom 3« ist...



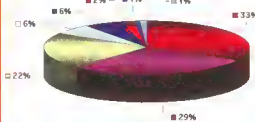
...oder der »Duke«: Unsere Leser freuen sich am meisten auf raubmündige Shooter.

DIE ERSTEN DREI DIAGRAMME AUS UNSERER ONLINE-UMFRAGE

WELCHEN 3D-SHOOTER FINDEN SIE IM MULTIPLAYER-BEREICH AM BESTEN?

Nun ist es endlich: Das kleine Counter-Strike-Team zieht im Multiplayer-Bereich allen prominenten Entwickler davon.

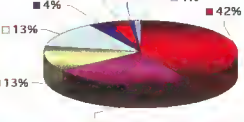
■ Counter-Strike	33%
■ Unreal: Tournament	29%
■ Quake 3	22%
■ Half-Life (Classic)	6%
■ Star Trek Voyager: Elite Force	2%
■ Starsiege: Tribes	1%
■ No One Lives Forever	1%
■ Anderer Shooter	6%



WELCHEN SHOOTER FINDEN SIE IM SINGLEPLAYER-BEREICH AM BESTEN?

Half-Life Forever; seit über zwei Jahren ist das Science-Fiction-Gebräu um Gordon Freeman nicht zu toppen.

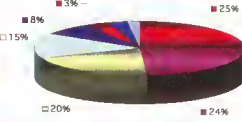
■ Half-Life	42%
■ No One Lives For Ever	23%
■ Unreal	13%
■ Star Trek Voyager: Elite Force	13%
■ Clive Barker's Undying	3%
■ KISS: Psycho Circus	1%
■ Deiketana	1%
■ Gunman Chronicles	4%



AUF WELCHEN 3D-SHOOTER FREUEN SIE SICH AM MEISTEN?

Von Doom 3 gibt es noch nicht viel mehr zu sehen als ein Video im Internet; der Name reicht's.

■ Doom 3	25%
■ Duke Nukem Forever	24%
■ Unreal 2	20%
■ Return to Castle Wolfenstein	15%
■ The World Is Not Enough	3%
■ Tribes 2	3%
■ Serious Sam	2%
■ Max Payne	8%



Unreal 2

3D-SHOOTER IN EUROPA

Außer Ihrer Meinung interessiert uns auch, welche 3D-Shooter im umliegenden Ausland gespielt werden. Wir befragten Kollegen unserer europäischen Schwester-Magazine.

GROSSBRITANNIEN



Aus England antwortete ein Matthew Pierce, Chefredakteur der »PC Gamers«.

»In England ist der 3D-Shooter das mit Abstand beliebteste Spiel am PC. Obwohl der Markt sehr strategie-orientiert war, wurden alle anderen Genres seit den Tagen von »Doom« und »Wolfenstein 3D« zur Seite gedrängt. Die ganze Art und Weise wie gespielt wird, änderte sich dadurch. Unser Leser-Feedback zeigt, dass die am meisten gespielten Einzelspieler-Titel »Doom Ex« und »Star Trek: Voyager – Elite Force« sind. Andere Produkte wie »No One Lives Forever«, »Soldier of Fortune«, »Heavy Metal F.A.K.K. 2«, »Gunman Chronicles«, »Daikatana« und so weiter haben sich sehr schlecht verkauft. Daher lieben die Leute noch wie vor Titel wie »Half-Life« samt Add-on »Opposing Forces«, »Hidden & Dangerous« und »Alien vs Predator«. Unlinemäßig haben so gut wie alle unsere Leser ein starkes Interesse an »Counter-Strike«.

Das ist der wohl meistgespielteste 3D-Shooter – er schlägt alle anderen Online- und Einzelspieler-Titel locker. Die Leser vernachlässigen dafür die Standard-Versionen von »Duke 3« und »Unreal: Tournament«, bestimmte MDDs wie Rocket Arena, Strike Force und Tactical Ops werden aber von kleineren Gruppen nach wie vor gespielt. Half-Life-MDDs wie Day of Defeat, Frontline Force und Team Fortress Classic erfreuen sich auch noch mittelmäßiger Beliebtheit.

Die Erwartungen der Leser unterscheiden natürlich zwischen Einzel- und Multiplayer-Titeln. Solisten wollen langanhaltenden Spielspaß, eine gute Storyline (die Tage von Doom und Duke sind vorbei), kinomäßig geskriptete Zwischensequenzen, ein dickes Arsenal verschiedener und starker Waffen und, wohl am wichtigsten, eine tolle Grafik – dank der heutigen Grafik-Engines (Duke 3, Unreal 2, Lith-Tech usw.) gibt es die je.

Unsere Leser wollen in den Multiplayer-Modi nicht mehr wie bei Duke 2 und 3 oder Half-Life allein gegen alle kämpfen, sondern stürzen sich auf Team-Spiele wie Counter-Strike, TFC und die Team-Modi aus Unreal: Tournament. Momentan finden alle Anti-Terror-Kommandos toll, wo es etwas langsamer zugeht, Taktik eine wichtige Rolle spielt, Kommunikation zwischen den Spielern stattfindet.

jeder »realistische« Waffen trägt und es richtige »Unreal«-Ziele gibt – wie VIP-Schutz und Geiselnbefreiung – anstelle sich gegenseitig umzubringen.«



»Die Leute lieben Half-Life, Hidden & Dangerous und Alien vs Predator.«

FRANKREICH



Cyril Berrobi ist stellvertretender Chefredakteur des französischen Magazine »PC Jeux«.

»Hier zu Lande ist das Action-Genre eins der beliebtesten, gleich hinter Echtzeit-Strategie und Rollenspielen. Französische Spieler lieben nach wie vor »Half-Life« sehr, aber auch aktuellere Spiele wie »Soldier of Fortune« und seit neuestem »No One Lives Forever«. Im Multiplayer-Bereich spielen wir bei uns hauptsächlich »Counter-Strike« und »Unreal: Tournament«, bei kurzen, schnellen Gefechten auch »Duke 3 Arena«.

Wir freuen uns hier am meisten auf »Red Faction«, denn dessen Engine scheint wirklich cool zu werden und alles bisher dagewesene zu sprengen – ich kann's kaum noch erwarten!

»Return to Castle Wolfenstein« sieht auch sehr interessant aus, für Mehrspieler-Partien werden wohl »Team Fortress 2« und »Halo« die interessantesten Titel werden.«

»Wir freuen uns hier am meisten auf Red Faction.«

ITALIEN



Chefredakteur der italienischen Zeitschrift »Giochi per il Mio Computer«: Paolo Peglianti.

»In Italien sind 3D-Shooter heiß geliebt, zusammen mit Echtzeit-Strategiespielen. Jeder Action-Shooter kann hier gute Verkaufszahlen erreichen, selbst Titel wie »Hired Team Trial«, die nicht so großartig sind. »Duke 3 Arena« und »Unreal: Tournament« standen beide an der Spitze der Verkaufscharts, als sie veröffentlicht wurden, und selbst heute laufen noch Abkömmlinge wie »D3 Team Arena« oder »Gunman: Chronicle« sehr, sehr gut. Wenn's um Online-Shooter geht, steht noch wie vor »Counter-Strike 1.0« an der Spitze, gefolgt von »Half-Life«, »Duke 3« und »Unreal: Tournament«.

Dazu hat jeder gute MOD, der im Internet heruntergeladbar ist, auch ziemlichen Erfolg, sowohl die kommerziellen wie Team Arena als auch die kostenlosen wie Day of Defeat.«

»Kommerzielle wie kostenlose MODs sind sehr erfolgreich.«

Unreal 2

SPIELEN WILL ICH, WAS ICH WILL!

EIN KLEINER STREIFZUG DURCH DIE PARAGRAPHEN-PLANTAGEN IM LAND DER BEHÖRDEN UND GESETZE

»Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten.

Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine Zensur findet nicht statt.«

Ein schönes Zitat, nicht? Es stammt aus dem Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland, Artikel 5. Wie – Sie kennen das bereits? Wundert uns nicht, denn gerade dieser kleine Absatz – vor allem das schöne Schlusswort »Eine Zensur findet nicht statt« – wird immer wieder gerne hervorgekramt, wenn es darum geht, sich mit Indizierungsgefährdeten oder gar schon indizierten Programmen zu befassen.

Inwieweit hier eine Zensur stattfindet – oder, wie im Grundgesetz beschrieben eben nicht – wurde allerdings schon hinreichend diskutiert und darüber lässt sich auch in Zukunft noch vorzüglich streiten. Mit diesem Thema wollen wir Sie aber im Rahmen dieses Artikels nicht weiter belästigen; uns geht es an dieser Stelle eher darum, Sie als User über den Umgang mit dieser »heißen Ware« aufzuklären und diverse Möglichkeiten offenzulegen. Denn »als jugendgefährdend indiziert«, wie es genau heißt, bedeutet generell noch lange nicht »verboten« oder »illegal«.

»Die Alterseinstufungen von Spielen müssten einfach angemessen sein. Von uns zu erwarten, dass wir keine Spiele mehr für Erwachsene entwickeln, wäre wirklich idiotisch.«

(Dave Perry, Chef von Shini Entertainment)

Nicht freigegeben unter 18 Jahren

So lautet die zweithärteste Bewertung (im härtesten Fall gibt es gar keine Bewertung) der USK, die eng mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zusammenarbeitet, und bezeichnet Spiele, die für den Handel zwar freigegeben, allerdings stark jugend- und somit indizierungsgefährdet

»Ich spiele seit über 20 Jahren gewalttätige Spiele und habe deswegen noch nicht allzu viele Leute umgebracht.«

(John Romero, Chef von Ion Storm)



sind. Und das gleiche bedeutet im Prinzip auch der Status »Indiziert« der BPJS: Jeder volljährige Bürger darf sehr wohl den »harten Stoff« auf seine Festplatte installieren und ihn benutzen. Wenn etwa ein Vater in weiterer Folge das eben gekaufte indizierte Spiel seinem minderjährigen Sohn gibt, so geschieht dies unter seinem Verantwortungsbereich und kann ebenfalls nicht bestraft werden. Jugendgefährdend sind übrigens, wie es im §1 des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (das

Wort Schriften bezieht sich hier auf Medien aller Art), kurz GJS so schön heißt »Schriften, die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende sowie den

Krieg verherrlichende oder verharmlosende Schriften.«

Zu den einzelnen Punkten wie Gewalt oder Sexualität testet die BPJS (im Übrigen nur auf Antrag von einer der zurzeit circa 800 antragsberechtigten Stellen) nach verschiedenen Indizierungsschwerpunkten, von denen die meisten eigentlich durchaus nachvollziehbar sind. Ob und wann ein Spiel nun »gewaltverherrlichend« oder »sexuelltheistisch desorientierend« ist, liegt aber zu einem nicht unerheblichen Teil auch in der Auffassung jedes Einzelnen und offensichtlich auch in der Kultur der verschiedenen Länder begründet, wie der Blick nach Übersee beweist. Denn Institutionen wie die BPJS gibt es noch lange nicht in allen Ländern.

Sexuelltheistisch desorientierend

In Amerika, dem Land der »Möchtegern-Großstadt-Cowboys« etwa stellen gewalttätige Spiele im Stile eines Quake kein allzu großes Problem dar – Sex allerdings, auch nur im niedrigsten Ansatz, ist dort ein absolutes Tabu-Thema. Ganz anders in Japan: Besuchen Sie dort im Tokioter Elektronik-Viertel »Akihabara« einen Videospiel-Laden (im Land der Schulmädchenuniformen und Getragene-Slip-Automaten sind Konsolen weit vor gängigen PCs die klar führenden Top-Seller), fühlen Sie sich umgehend in die Ab-18-Abteilung einer schmutzigen Hinterhof-Videothek versetzt. Dating-Sims (virtuelle Flirts mit diversen leichten Mädchen) und teils abartige Sex-Spiele liegen in der Beliebtheitskala weit oben und werden auch von Gesetzesseite her toleriert. Einziges Vorbild: Es darf keine Schambehaarung (!) gezeigt werden. In den meisten Fällen werden die Protagonisten auch im »Kopfüßler-Stil« deformiert (großer Kopf, große Augen, ab und zu auch Katzenohren oder –schwefel). Auch der Gebrauch von »bösen Zeichen« wie



Wunschkonzert

FÜR DIE NÄCHSTE AUSGABE WÜNSCHE ICH
MIR ARTIKEL ZU FOLGENDEN THEMEN:

BESTENLISTE

DIESE ARTIKEL HABEN MIR IN DER AUSGABE 5/2001
AM BESTEN GEFALLEN:

1

2

3

CD-ABSTIMMUNG

FOLGENDE BEITRÄGE HABEN MIR AUF DER CD-ROM
AM BESTEN GEFALLEN:

1

2

3

Rätsel Gewinnspiel

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Lösungswort 5/2001

Einsendeschluß ist der 23.04.2001.



Levi Croft

Bitte mit
1 DM
freimachen.

Bitte mit
1 DM
freimachen.

Antwort

An die PC-Player-Redaktion
VON:

NAME

STRASSE, NR.

LAND -PLZ, ORT

■ Wertungen für die Charts:
Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1

2

3

■ Bester Spiele-Hersteller des Monats:

■ Ihr Lieblingsgenre ist:

Future Verlag GmbH
PC Player Redaktion
Rosenheimerstr. 145h
81671 München

■ Wieviel Prozent der von Ihnen
gekauften Spiele spielen Sie in etwa
bis zum Ende durch?
■ Grundsätzlich alle, denn schließlich
hab ich dafür bezahlt.
■ Zwischen 50% und 100%.
■ Weniger als 50%.
■ Kaum eins, irgendwann wird mir
jedes Spiel zu schwer oder zu lang-
weilig.

■ Wieviel Zeit verbringen Sie insge-
samt mit Spielen die Ihnen gefallen?
■ Die besten Spiele spiele ich selbst
nach Monaten noch.
■ Solange bis ein besseres kommt,
dann stell ich es ins Regal.

■ Kramen Sie immer mal wieder ein
älteres Spiel heraus, um es endlich
mal zu beenden?
■ Ja, manchmal schon.
■ Ja, öfters. Aus diesem Grund hebe
ich mir sogar die Spielstände auf.
■ Nein! Wenn ich ein Spiel einmal
gelöscht habe, hol ich es bestimmt
nicht mehr hervor.



z.B. dem Hakenkreuz sieht man in Japan nicht so eng. Gerne wird dieses Symbol – ohne bösartige Hintergedanken – einfach als Darstellung des Bösen im Allgemeinen verwendet. In Deutschland

»Manche Leute sollten lieber erst einmal einen Blick auf die eigene Familie werfen, bevor sie sich über Gewalt in Spielen aufregen.«

(Alex Gald, Entwickler von Homeworld)

wäre dieses Vorgehen auf Grund des § 86a StGB (Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen) undenkbar. Ganz so überdreht treiben es unsere europäischen Brüder und Schwestern der angrenzenden Staaten zwar nicht, von einer Indizierung will man aber auch in England, Österreich und der Schweiz nichts wissen.

Wo krieg' ich den Stoff her?

Wie Sie jetzt bereits wissen, ist der Erwerb und in weiterer Folge der Besitz von indizierten Spielen – vorausgesetzt Sie sind bereits volljährig – gesetzlich nicht verboten (Ausnahmen bilden die laut § 6 GlS »schwer jugendgefährdende bzw. »besonders schädliche Medien« wie »rassistische, faschistoide, den Holocaust leugnende, die Menschenwürde verletzende« und dergleichen andere Schriften). Und auch ein Händler darf diese Spiele durchaus verkaufen – im Rahmen strenger Abgabe-, Präsentations-, Verbreitungs- und Werbeschränkungen, welche in den §§ 3-5 des GlS im Einzelnen aufgeführt sind. Der § 3 (»Keine indizierten Medien Kindern und Jugendlichen zugänglich machen«) bezieht sich hierbei auf die allgemeinen Möglichkeiten, wie Minderjährige mit einem indizierten Objekt konfrontiert werden können (etwa in einem frei zugänglichen Laden), während in § 4 detaillierter der »Verkauf im Versandhandel oder am Kiosk« angesprochen und verboten wird. Indizierte Medien dürfen nämlich keinesfalls »im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die der Kunde nicht zu betreten pflegt, sowie im Versandhandel« (da sich in diesem Fall der

Altersnachweis als zu schwierig herausgestellt hat) vertrieben werden. Der § 5 schließlich fasst sich mit dem Werbeverbot: »Verboten ist jede Form der Werbung, auch die Werbung, die selbst nicht jugendgefährdend ist. Die Nennung auch nur des Titels eines indizierten Mediums ist verboten (so genannte gegenstandsneutrale Werbung)«. Unter dem letzten Punkt »Nennung« versteht man allerdings nur eine solche Werbung, bei der das indizierte Spiel entweder körperlich angeboten oder durch Angabe eines Merkmals oder einer Beziehung hinreichend als indiziert gekennzeichnet wird. Bei der bloßen Nennung eines indizierten Spiels ist die Nennung des Titels allein nicht ausreichend, sondern es muss eine wertungsfreie Nennung eines indizierten Spiels im redaktionellen Teil einer Zeitschrift ist grundsätzlich zulässig. So werden zum Beispiel Hardwaretests in der Regel immer noch mit der QSA-Engine durchgeführt und auch so gekennzeichnet.

Wer gegen einen oder mehrere dieser drei Paragraphen verstößt, macht sich strafbar. Ein Verstoß kann mit Geld- oder Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr geahndet werden.

Die Beschaffung

Sie haben sich nun also für ein indiziertes Spiel entschieden, das Sie interessiert, sind volljährig und können es auch erwerben und anwenden. Doch wo können Sie es kaufen? Der Versandhandel innerhalb Deutschlands fällt ja nun wegen der gesetzlichen Bestimmungen theoretisch flach. Theoretisch deshalb, da es wie so oft immer wieder einige ganz verwegene oder unwissende Händler gibt, die sich über diese Vorschriften hinwegsetzen – eine telefonische Nachfrage kann in keinem Fall schaden. Eine größere Chance auf den Erwerb eines indizierten Programms haben Sie da schon bei dem »Dealer« Ihres Vertrauens. Zwar darf der die betreffenden Anwendungen nicht öffentlich in seinem Laden ausstellen (außer das Geschäftsfeld darf sowieso erst »Ab 18« betreten werden) oder gar bewerben, doch nicht selten findet sich auf spezielle Nachfrage des potenziellen Käufers noch das eine oder andere Rest-Exemplar »unter der Ladentheke«. Ganz legal ist diese Vorgehens-

weise aber laut § 3 GlS ebenfalls nicht: Die so genannte »shop in the shop«-Klausel tritt dann nämlich in Kraft. »Ein shop in the shop« ist ein in die Videothek integrierter Raum, in dem separat von anderen Leihkassettensindizierte Videofilme angeboten werden. Da diese Methode nicht den genannten Merkmalen eines Ladengeschäftes entspricht, weil der »separate Raum über den Geschäftsbereich zugänglich ist, ist sie verboten«.

Ein »shop in the shop« ist auch nicht erlaubt, wenn in diesem separaten Raum, der von Minderjährigen nicht betreten werden darf, eine eigene Kasse wäre. In diesem Fall nämlich könnte der »shop in the shop« noch immer von dem Geschäft aus, das auch Kindern und Jugendlichen zugänglich ist, betreten werden.

Am einfachsten – und mit den größten Erfolgschancen verbunden – ist für Sie als Privatperson immer noch der private Import aus anderen Ländern. Das kann Ihnen niemand verbieten. Innerhalb der EU ergeben sich erfahrungsgemäß auf Grund der »fehlenden Grenzen« so gut wie keinerlei Probleme, beim Import. Beziehen Sie Spiele außerhalb der EU, wie aus den USA (diverse Versandhändler finden Sie zuhause im Internet),

kann es schlimmstenfalls passieren, dass das Päckchen beim Zoll hängenbleibt. Dann erhalten Sie aber eine Mitteilung und müssen die Ware persönlich im nächstgelegenen Hauptzollamt abholen. In den seltenen Fällen, in denen das Paket zu öffnen ist, haben Sie, vorausgesetzt Sie sind volljährig und können einen gültigen Personal-



»Solange das Produkt eine Altersempfehlung trägt und Eltern aktiv mit aussuchen, was ihre Kinder spielen, ist alles in Ordnung.«

(Brian Raffel, Chef von Raven Software)

ausweis vorweisen, nichts zu befürchten.

Sie sehen, auch wenn es mündigen Bürgern durchaus erlaubt ist, »problematische« Spiele zu erwerben, wird es Ihnen nicht gerade leicht gemacht. Wir hoffen jedoch, dass Sie doch noch trotz aller Hürden zu Ihrem gewünschten Spiel kommen und viel Freude daran haben – über die allgemeinen gesetzlichen Bestimmungen wissen Sie jetzt ja schon mal ansatzweise Bescheid. (cd)

SHOPPING IM AUSLAND

Wie gesagt, private Importe aus dem Ausland sind keineswegs verboten. Deshalb kontaktieren wir einen österreichischen Shop und Versandhandel und sprachen mit dem Geschäftsführer Christian Weber, der sich nicht scheut, indizierte Spiele ins Ausland zu verschicken.

PC Player: Das Problem der Indizierung scheint es in Österreich nicht zu geben. Spiele wie »Doom« oder »Quake« stehen offen in den Ladenregalen. Dürft Ihr diese Spiele auch an Jugendliche verkaufen?

Christian Weber: In Österreich sind die Altersangaben umbedingte Richtlinien. Rein theoretisch dürfen wir also Doom an Sechsjährige verkaufen. Machen wir aber logischerweise nicht, allein schon deshalb, um nicht von wütenden Müttern gelyncht zu werden. Aber

auch weil wir selbst Kinder haben und ungefähr wissen, was für wen noch ok ist. Individuelle Beratung ist auch näher am Leben als sture Papirvorgaben. Wir haben Mutter, die mit ihrem Kids »Resident Evil« spielen, andererseits waren aber auch schon Kunden da, denen »Monkey Island« zu brutal war. Dann haben wir dann auch von »El Fish« abgeraten, denn wer weiß, was in so einem Aquarium alles passieren kann.

PCP: Da Ihr neben dem Ladengeschäft auch noch einen Versandhandel betreibt, werdet Ihr doch wohl ab und zu auch Kunden aus dem benachbarten Deutschland versorgen, oder?

CV: Wir liefern uns allein schon aus moralischen Gründen verpflichtet. Spielern in der Not gegen eine übermächtige Bürokratie beizustehen ... Sehr selbstlos, Eure Leser scheinen unseren Service zu mögen.

PCP: Und des deutsche Jugendschutzgesetz macht Euch da keine Probleme?

CV: In den letzten elf Jahren wurde nicht eine einzige Sendung beanstandet, selbst als Österreich noch nicht Mitglied in der Europäischen Union war. Nein, damit haben wir kein Problem.

PCP: Verlangt Ihr bei der Bestellung eines Altersnachweis? Zum Beispiel in Form eines kopierten Personalausweises?

CV: Bei der Bestellung muss angegeben werden, ob der Käufer unter oder über 18 Jahre alt ist. Damit ist der vom Staat eingeforderte Teil erfüllt. Abgesehen davon, wenn jemand schummeln will, kann er auch die Kopie des Ausweises fälschen. Wir vertrauen auf die Ehrlichkeit der Spieler.

Unreal 2

SO SPIELT MAN EINEN 3D-SHOOTER

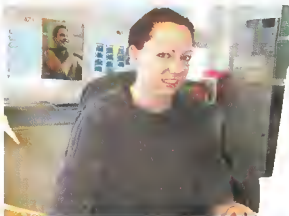
Im Laufe der Jahre hat sich eine Spielkultur entwickelt, vor der Außenstehende meist ratlos zurückschrecken. Doch das muss nicht sein. Dieser hilfreiche Leitfaden stellt acht Archetypen vor, die für die ganze Bandbreite des Shootervergnügens stehen. (uh)

Der Anfänger

Bis gestern hat er noch mit Tastatur gespielt; endlos mussten seinen Kumpels auf ihn einreden, bis er auf die Maus umgeschwenkt ist. Nun merkt er auf einmal, wie viel Spaß so ein Shooter machen kann. Was die ganzen Anzeigen bedeuten, bekommt er auch noch raus.

**Die Sadistin**

Die Sadistin spielt nicht nur zum Spaß. Sie will vor allem ganz sicher gehen, dass besiegte Gegner auch wirklich besiegt sind. Auf den einen oder anderen Munitions-Clip kommt es ihr dabei nicht an. Ihre anderen Hobbys verschweigt sie; es wird seine Gründe haben.

**Der Profi**

Seinem Streben nach Perfektion und dem makellosen Umgang mit der Railgun müssen sich Freundin und Schlafbedürfnis unterordnen. An seinem starren Blick, der konzentrierten und doch lockeren Körperhaltung, dem schnellsten Rechner und der Spezialmaus ist er leicht zu erkennen.

**Der Mogler**

Der Meister von tausend und einem Cheat legt Wert auf seinen Ruf als hervorragender Spieler, damit seine miesen Tricks nicht auffallen. In einem fairen Duell, ohne seinen getunten Grafiktreiber, seine hochgepatchte Config-Datei und seinen Aim-Bot hätte er nicht den Hauch einer Chance.

**Der Exotic Shooter-Verlechter**

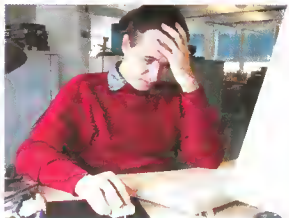
Alle anderen spielen »Counterstrike« oder »Duke 3d«, nur er schwört auf dieses No-Name-Teil, von dem sonst noch keiner was gehört hat. Warum? »Es kommt schließlich auf den Spielfuß an.« Und außerdem ist es der einzige Shooter, bei dem er gewinnen kann.

**Der Camper**

Warum unnötige Hektik machen? In abgelegenen Gebieten, mit einer Snipperrille ausgestattet, ist es doch viel gemächlicher und vor allem auch sicherer. Bei seinen Kollegen ist er unbeliebt. Hat sich sein sittenwidriges Verhalten erst herumgesprochen, hat er ausgelacht.

**Der Choliker**

An und für sich mag der Choliker Shooter. Nur Louie, die besser sind, die mag er nicht. An und für sich ist der Choliker ein friedlicher Mensch, oder zumindest hält er sich dafür. Nur wenn die anderen gewinnen, gehen ihm die Pferde durch. Dann besser volle Deckung.



Der Verzweifelte
Schon seit Monaten übt der Verzweifelte und hat gegen seine kleine Schwester auch schon mehrmals gewonnen. Doch auf LAN-Partys wird er immer noch niedergemacht. In solchen Momenten setzt er sich in die Zeit zurück, als er noch brav Briefmarken sammelte.

UNREAL 2 VS. DOOM 3

Auch wenn beides noch eine Weile in der Entwicklung sein wird: Die beiden großen Rivalen im 3D-Actionbereich kommen von id Software und Epic beziehungsweise Legend. Einige Aspekte lassen sich jetzt schon vergleichen.

Grafik

Hohe Polygonanzahlen (bis zu Hundert Mal mehr als Unreal), Skelettanimationen, Bump-Mapping und mehrfach geschichtete Texturen sollen den Grafikstandard auf einen neuen Level heben.



Doom 3

Unter exzessiver Ausnutzung neuer Hardware (wie der GeForce 3) arbeitet der Trupp um John Carmack mit realistischer Schattenberechnung, Bump-Mapping und hohen Polygonzahlen.



Animationen

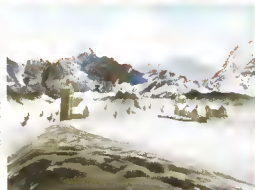
Unreal 2 setzt auf hochpolygone Gesichtsstrukturen, die per Skelett-Animation bewegt werden. Damit sollen sehr viele unterschiedliche Gesichtsausdrücke möglich sein, die im Spiel auch vorkommen.



Die id-Entwickler arbeiten mit der Animationssoftware Maya, auch hier kommen sicherlich nicht wenige Polygone zum Einsatz. Die Schattenwürfe tun ihr Übriges, um mehr Authentizität zu erzeugen.

Umgebung

Legend setzt bei der Gestaltung der Szenarien - wie schon Epic beim Original-Unreal - auf weite, offene Landschaften, die sich zudem ganz hervorragend für Multiplayer-Gefechte wie CTF eignen.



Back to the roots: Doom 3 hat ein sehr horrorartiges Szenario, Schockeffekte und schreckliche Kreaturen sollen dafür sorgen, dass der Spieler drei Mal seinen Munitionsvorrat checkt, bevor er um die Ecke geht.

Story

Als Verfechter für Recht und Ordnung patrouillieren Sie am Rande des Universums, immer auf der Suche nach Schmugglern, Piraten, Drogenhändlern und Söldnern, die den lieben Frieden bedrohen.



In punkto Story hält sich id Software noch in Schweigen. Sie spielen aber auch hier wieder einen Soldaten im Kampf gegen böse Aliens, in jedem Fall überwachen Sie Fabriken auf dem Mars.

DOOM 3

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** id Software
- **Genre:** 3D-Action
- **Internet:** www.idsoftware.com,
www.activision.de

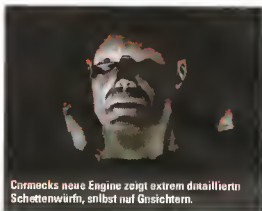
- **Termin:** 2. Quartal 2002
- **Besonderheiten:** Komplett neue Grafik-Engine ■ Beeindruckende Schatteneffekte ■ Level- und Skript-Editor im Spiel eingebaut ■ Angeblich mit dichter Story

Alle zwei Jahre ist es soweit: Die texanischen Technik-Gurus von id Software stellen eine neue Grafik-Engine vor, die alles vorherige in den Schatten stellt. Und das können Sie diesmal wörtlich nehmen.

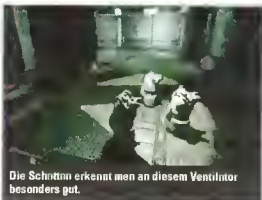


Ein Bile-Dämon, oh Gott! Und denn auch noch so schattig! Hoffentlich heben Sie Ihre Waffen dabei...

Wer ist denn das? Prinsine Imhotep nach dem Konsum mehrerer Schützchen? Na, eher ein schlecht gezeichnetes Skelett



Carmacks neue Engine zeigt extrem detaillierten Schattenwürfe, selbst auf Gesichtern.



Die Schrittmacher erkennen man an diesem Ventilator besonders gut.

Erste Bilder konnten wir Ihnen schon in der letzten Ausgabe zeigen, diesmal haben wir echte Infos und konnten noch dazu einen der id-Programmierer vor das Mikrofon zerren.

Wieder einmal haben es die Jungs um John Carmack geschafft: Unter Ausnutzung neuester Technologie wie der GeForce 3 (Preview auf Seite 196) gelingt eine Grafikqualität, wie wir sie nur aus vorgerechneten Zwischensequenzen kennen. Und keine Angst, »Doom 3« soll auch auf handelsüblichen Systemen laufen – nur nicht ganz so schön.

Die im Schatten sieht man nicht

Oder fast nicht, denn dank der in Echtzeit berechneten Lichteffekte wirft jedes Polygon einen Schatten. Vergessen sind die Lightmaps älterer Engines, Schattenwürfe liefen zudem oft nur in vorbestimmte Richtungen.

»Früher waren wir froh, wenn wir drei Polygone für eine Nase hatten«, sagte John Carmack im Februar bei der Vorführung von Doom 3 auf der Macworld in Tokyo. Mit einem

»Grafikqualität wie vorgerendert.«

Mac mit GeForce-3-Karte zeigt Carmack, was heutzutage möglich ist: Monster als auch Soldaten haben derart detaillierte Gesichter, dass sich jedes Render-Adventure verstecken muss, mit der Software »Maya« zaubern die Designer realistische Bewegungsabläufe, und auf den Gesichtern sind klar unterschiedlichste Ausdrücke zu erkennen.

Das eigentliche Spiel

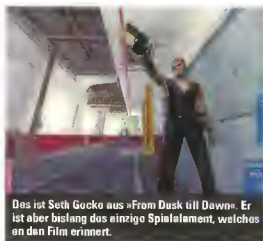
Obwohl die Engine schon weit fortgeschritten ist, ist über Doom 3 ansonsten wenig bekannt. Die Entwickler von id Software legen diesmal deutlich mehr Wert auf die Story – obwohl uns das damals für »Quake 2« auch versprochen worden war. Jedenfalls richtet sich der Titel (anders als bei »Quake 3 Arena«) deutlich an

Firmenbesuch Cryo

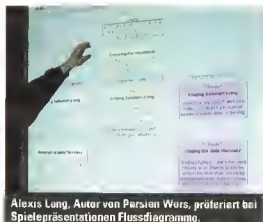
ZU NEUEN UFFERN



So sieht der Eingang einer französischen Softwarefirma aus: Viele bunte Spielepackungen sowie eine hübsche Empfangsdame, die kaum ein Wort Englisch kann



Das ist Seth Gucko aus »From Dusk till Dawn«. Er ist aber bislang das einzige Spielalient, welches den Film erinnert.



Alexis Long, Autor von »Parasite Wars«, präsentiert bei Spielepräsentationen Flussdiagramme.

Schon seit Jahr und Tag schielt Cryo neidisch auf die Konkurrenz, geht der Firma ein richtiger Hit doch ab. Doch das soll nun alles anders werden.

Warum nur, so fragte man sich bei Cryo, sind wir nicht so beliebt wie die anderen Firmen? Sind unsere Rendergrafiken nicht hervorregend, sind unsere Artworks nicht wunderhübsch?

Nach intensivem Grübeln glaubt man aber den Grund für den Liebesentzug gefunden zu haben: Die eigentlichen Spielprinzipien sollen besser werden. Und um die Absichtserklärungen zu untermauern, lud das französische Unternehmen in sein Hauptquartier nach Paris, wo die Höhepunkte der kommenden Saison vorgestellt wurden.

Kaffee, der Herr?

Das Cryo-Gebäude macht einen etwas rampantem Eindruck, die Fassade müsste dringend mal gestrichen werden, der Holzboden knarrt wenig vertrauenswürdig und gibt an manchen Stellen nach, als würde er gleich durchbrechen. Doch gilt das für viele Pariser Gebäude und entspricht in gewisser Weise dem französischen Charakter. Was stört den Franzosen eine gewisse Bauqualität, wenn warmer Kaffee und Croissants bereitstehen? Auch meine deutschen Kollegen und ich verkürzen uns mit diesen Accessoires die Wartezeit bis zum Beginn der Veranstaltung. Und das ist auch nötig, sollen in der achtstündigen Präsentation doch ebenso viele Spiele vorgestellt werden.

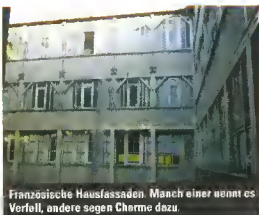
Aus acht mach sechs

Die PlayStation 2-Version von »Gift« ist für uns allerdings nicht so interessant. Und »Mégarace 3«, ein Schwebegleiter Rennspiel, welches sich von jeher durch seinen ekstatischen Moderator auszeichnete, fällt der Nichteinhaltung des Zeitplans zum Opfer. Doch die restlichen Neuheiten versprechen zum Teil

einiges. Etwa die Fortsetzung des Cryo-Tennispiels, »Roland Garros 2001«. Ähnlich wie EA Sports geben die Franzosen jedes Jahr eine verbesserte Version heraus, diesmal wurde die Steuerung modifiziert, das Multi-Playerspiel verbessert und die Zahl der Spielplätze auf 16 aufgestockt. Außerdem werden fast nur reale Spieler simuliert, wenn auch die echten Namen aus Lizenzgründen fehlen. Wir erwarten das bis dato beste Tennispiel für den PC.



Dono könnte ein sehr interessantes Action-Adventure werden. Es orientiert sich an der Fernsehserie, die demnächst bei Pro 7 ausgestrahlt wird. Sie versuchen, als Paul Atreides eine Fremdenormie aufzubauen.



Französische Hausfassaden. Manch einer nennt es Verfall, andere sagen Charme dazu.

«König Artus, Kapitel 2: Merlins Geheimnis» steht für ein typisches Cryo-Adventure. Hier wird die Geschichte des Vorgängers weitergesponnen, aber um die Übersicht zu steigern, gibt es nun eine Übersichtskarte und eine Tagebuchfunktion. Daneben bietet man auch etwas für den Freund der Echtzeitstrategie: In «Persian Wars» schlüpfen Sie in die Rolle Sindbads, der nach dem Ring von König Salomon trachtet. Die Entwickler bedienen sich recht unverfroren tolkienischer Mythologie: Salomons Ring ist so ungeheuer mächtig, dass man mit ihm Macht über alle lebenden Kreaturen erlangt. Wie Sindbad diesen Ring erringt, steht im Ermessen des Spielers. Ihn erwarten die öfteren Entscheidungen, je nachdem wird Sindbad dann Herrscher von Beduinenstämmen, einer Ghoul-Armee oder Amazonenkönig. Außerdem wird so seine Lebensführung bestimmt; selbst Ghoule haben Prinzensinnen, die schon danach schmachten, sich mit Sindbad zu vermählen und ihm dann mit ganz speziellen Kräften zur Seite stehen.

Drei Mal Hoffnung

Seine größten Hoffnungen setzt Cryo aber auf andere Spiele. An erster Stelle sei «Jekyll und Hyde» zu nennen, welches uns so gut gefiel, dass wir ihm einen Extrakasten gewidmet haben. Wer Atmosphäre schätzt, wer abwechslungsreiche Spiele mag, wer gerne vor Spannung klammern Finger bekommt, der sollte sich diesen Titel merken. Das zweite Spiel ist «Dune», ein Action-Adventure mit einer guten Idee und einem bekannten Projektleiter. Olivier Masclef war in gleicher Position für «Outcast», eines der interessantesten Spiele der letzten Jahre (siehe PC Player 8/99) verantwortlich. Masclef trennte sich vom belgischen Entwickler Appeal und arbeitet nun für Cryo.



Dune: Paul ist erst 15 Jahre alt, und muß seine Fähigkeiten im Spielablauf noch entwickeln

IN UTERO - FRANZÖSISCHE SÖLDNER. CYROS BESTER FANG

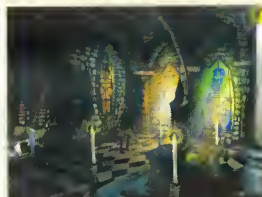
In Utero ist ein unbekanntes Team, aber das wird sich hoffentlich ändern. Neben «Evil Twin», einer Entwicklung im Auftrag von Ubi Soft (siehe PC Player 4/2001) hat man noch «Jekyll und Hyde» im Selbstverlag, ein Action-Adventure, welches sich durch kompromisslose Düsterei, makabren Humor und phantastische Grafikeffekte auszeichnet. Eigentlich hatte Dr. Jekyll beschlossen, sich nicht länger mit der Erforschung der menschlichen Seele zu beschäftigen. Aber als seine Tochter vom Grafen Pozlone entführt wird, bleibt ihm keine Wahl. Wieder begibt er sich zurück in sein geheimnisvolles Labor, mixt die alte Formel zusammen und macht sich mit der Kraft und dem Mut von Mr. Hyde auf die Suche. Aber er muss dabei darauf achten, dass ihn die Leidenschaften Hydes nicht völlig übermannen.

Jekyll und Hyde besitzt zwei unterschiedliche Spielprinzipien. Als Dr. Jekyll bewegt man sich durch die Straßen Londons, hat ein Inventar, unterhält sich wie bei einem Adventure mit verdächtigen Personen und löst Rätsel. Reicht reines Gehirnschmalz nicht mehr aus, muss man sich in Mr. Hyde verwandeln. Nun ähnelt das Programm einem Action-Adventure mit Jump-and-Run-Elementen. Der Titel besitzt seine ganz eigene Ausstrahlung, die vielen Spielern abgeht. Ursprünglich setzte sich In Utero aus Grafik-Designern zusammen, die ihren kreativen Ideen völlig freie Hand ließen. Erst als das Spiel im Rohbau fertig war, engagierte man

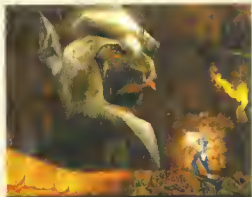


Spiel designer Guillaume Elnard (links) ist bekannender Core-Fan und auch sonst ein Mann mit dunklen Neigungen. Projektleiter Nino Sepine (rechts) sieht harmloser aus, teilt aber Elnards Obsessionen.

Programmierer, kauften eine 3D-Engine-Lizenz und ging daran, diese Idee uneingeschränkt zu verwirklichen. Der Erfolg ist In Utero damit nicht garantiert. Aber bei der Präsentation war zu merken, dass es sich um ein junges, heißes Team handelt, dem viel zuzutrauen ist. Es besitzt seinen eigenen Stil: Eine nicht zu erlernende Fähigkeit, unverwundbare, unheimliche Atmosphäre zu erzeugen. Genau wie Evil Twin wird Jekyll und Hyde kein Kinderspiel. Es ist dafür einfach zu düster und zu grotesk.



Die Suche nach seiner Tochter führt Dr. Jekyll (unten links) in diese farbenprichtige Kirche.



Mr. Hyde hat zu tun. In diesem heidnischen Tempel sind übermenschliche Kräfte gefragt.

In Dune geht es um die Gewinnung eines Gewürzes auf dem Wüstenplaneten Arrakis. Dieses Gewürz ist so wertvoll, dass jedes Mittel zur Beherrschung des Planeten recht ist. Denkt sich zumindest der Baron Harkonnen, tötet den gütigen Herzog Atreides und will auch dessen Sohn Paul sowie dessen Mutter verhackstücken. Doch diese entkommen, stürzen aber mit ihrem Gleiter ab und müssen in der Wüste notlanden, wo sie vom Volk der Fremden aufgenommen werden. An dieser Stelle setzt das Spiel ein. Paul muss sich in acht großen Kapiteln bewähren, das Vertrauen der Fremden erwerben und eine Armee aufbauen, mit der er dem größtenwahnsinnigen Baron heimleuchtet. Eine interessante Thematik. Sie steuern Paul dabei von schräg hinten und erfüllen viele kleine Unteraufträge. An diesem Spiel werden wir – wenn es gegen Ende des Jahres erscheint – ermessen können, was ein guter Projektleiter wirklich wert ist. Wenn es gewisse Ähnlichkeiten mit Outcast besitzen sollte, dürfte es den gewohnten Cryo-Standard bei weitem übersteigen.

Der dritte Hoffnungsträger ist «From Dusk Till Dawn» aus dem Hause Gamesquad (den Machern von «Devil Inside»). Obwohl die Lizenz natürlich sehr stark ist, bin ich von diesem Spiel noch nicht überzeugt. Eigentlich lief Held Seth Gecko während der Präsentation nur durch einen riesigen Öltanker und schoss Zombies ab, mit dem Film hat das nicht das Geringste zu tun, selbst die Gegner wirkten genau wie im Vorgänger. Aber bis Ende des Jahres kann noch viel passieren.

Fazit

Cryo ist es tatsächlich gelungen, mindestens zwei Programme einzufinden, denen wir hohes Potenzial zusprechen. Bei den anderen Titeln wird die Sache schwieriger ... aber auch Rom wurde nicht an einem Tag erbaut. Einsicht ist der erste Schritt zur Besserung, und Cryo bemüht sich offensichtlich schon seit einiger Zeit, von seinen Render-Adventures wegzukommen, die sich in Frankreich zwar ganz gut verkaufen, im Rest der Welt aber nur geringes Ansehen genießen. Wir sind gespannt. (uh)

Das große Firmen-Schlucken

HILFE, DIE FRANZOSEN



Erst vor zwei Monaten wurde Blue Byte vom französischen Publisher Ubi Soft aufgekauft. Doch damit ist der Hunger des französischen Unternehmens noch lange nicht gestillt gewesen.

Schon seit längerer Zeit sind in der Computerspielindustrie die Lebensweisen der Haifische vorzüglich zu beobachten: Fressen oder gefressen werden! In der letzten Zeit ist uns vor allem der Appetit der französischen Haifische aufgefallen.

Cryo, der kleinste der drei französischen Entwickler, übernahm den deutschen Vertrieb »Modern Games« und will damit seine Präsenz bei uns verstärken. Infogrames, das Gürteltier mit den scharfen Zähnen, schluckte in den letzten Jahren gleich mehrere Unternehmen. Zu nennen sind unter anderem Gremlin mit seiner »Actua Soccer«-Reihe, GT mit seinem Shooter »Unreal« als Sehnestück und vor kurzem Hasbro Interactive, für uns vor allem wegen seines Labels Microprose interessant (»Grand Prix 3«, »MechWarrior 3«, »Falcon 4.0« sowie »Civilization«).

Am hungriigsten aber war Ubi Soft:

- Mai 2000** Sinister Games (»Shadow Company«, »Dukes of Hazard«), Grolier Interactive (»Virus 2000« von David Braben, »Dragon Riders of Pern«)
- August 2000** Red Storm Entertainment (»Rainbow 6«, »Rogue Spear«)
- Februar 2001** Blue Byte (»Die Siedler«-Reihe, »Battle Isle«-Reihe, »Incubation«)
- März 2001** Übernahme der Entertainmentabteilung »Game Studios« von TLC (»Pool of Radiance 2«, »Myst«); da TLC erst vor kurzen alle Spielereizenzen von Topware aufgekauft hat, gehören jetzt auch »Earth 2150« und eventuelle Nachfolger zu Ubi Soft.

Wir haben f

*Endlich Anstoss action
- ab dem 3. Mai.*



KOMMEN

Die deutschen Vertriebe und Entwickler werden also überwiegend aufgekauft oder machen pleite, die französischen Unternehmen hingegen wachsen und gedeihen. Und mehr noch: Sie werden immer mehr zu so genannten Big Playern, die sogar den großen Amerikanern wie Electronic Arts und Microsoft Konkurrenz machen. Woran liegt das? Ein Gespräch mit Odile Limpach, der Geschäftsführerin von Ubi Soft Deutschland, vermittelt interessante Einsichten. (uh)



Die Spieleabteilung von TLC gehört nun Ubi Soft. »Pool of Radiance 2« ist vermutlich ein guter Fang.

INTERVIEW MIT ODILE LIMPACH, GESCHÄFTSFÜHRERIN VON UBI SOFT DEUTSCHLAND



PC Player: Wie erklären Sie sich die Erfolge der französischen Publisher, insbesondere den Ihrer eigenen Firma?

Odile Limpach: Zunächst einmal versuchen wir, hohe Qualität in unseren Spielen durchzusetzen. Wir waren mit die ersten, die Spiele für den Peripat III entwickelten, und entschieden uns frühzeitig, Spiele für 3D-Karten zu programmieren. Außerdem entwickeln wir für alle Plattformen und den PC. Wenn sich ein System nicht so gut verkauft, sind wir davon nicht abhängig und können uns dann auf andere Konsolen konzentrieren. Und natürlich versuchen wir auch alle Genres abzudecken. Die Aufkäufe von Blue Byte, mit seinem typisch deutschen Siedler-Aufbauflair, und TLC, mit seiner Rollenspiel-Kompetenz, schließen letzte Lücken in unserem Angebot.

PCP: Obwohl der deutsche Computerspiel-Markt nach den USA der zweitgrößte der Welt ist, gelingt es deutschsprachigen Unternehmen nicht (von Ausnahmen wie »Gothic« oder dem österreichischen »Anno 1602« mal abgesehen), eine hochklassige Programmierkultur zu entwickeln. Können Sie sich diese Diskrepanz erklären?

Limpach: Das habt ihr aber ganz schön hart formuliert, so schlicht sind die deutschen Unternehmen nicht. Aber sie kämpfen vor allem mit zwei Problemen. Zum einen sind die Lohnkosten in Deutschland sehr hoch. Große Teams sind in Polen oder Ungarn viel

günstiger aufzubauen. Zum anderen gibt es bei uns einfach zu wenig gute Programmierer. Wenn Bundeskanzler Schröder mit seiner Green-Card-Aktion Inder ins Land locken will, hat man immer nur »seriöse« Anwendungen im Sinn, dabei fehlt es genauso an fähigen Spieleentwicklern. Die Firma Ascaron versucht schon seit Jahren, einen Lehrberuf wie »Spielprogrammierer« zu etablieren und hat damit auch Erfolg. Aber sie steht mit ihren Bemühungen ziemlich alleine da. In Frankreich und anderen Ländern gibt es den Beruf des Spieleprogrammierers schon längst.

PCP: Wird sich der Konzentrations-Prozess der Hersteller fortsetzen?

Limpach: Das glaube ich nicht. Die ganze Branche ist sehr jung, kreativ und beweglich, immer noch werden ständig neue Unternehmen gegründet wie zum Beispiel Swing oder Terratools. Ein Spielmarkt mit nur noch drei Herstellern wäre zu unflexibel und verknöchert.

PCP: Wo sehen Sie den PC-Spielmarkt in naher Zukunft? Werden über kurz oder lang die Konsolen dominieren (PlayStation 2, Xbox, GameCube), oder wird der PC eine starke Spielplattform bleiben?

Limpach: Es gibt drei Genres, die auf Konsolen kaum vorhanden sind: Online-Spiele, Strategiespiele und Simulationen. Kaum jemand kauft sich eine Tastatur zu seiner Konsole. Wenn überhaupt, dann werden Konsolen diese Genres erst in vielen Jahren dominieren. Unser Entwicklungs-Schwerpunkt liegt nach wie vor beim PC. Ungefähr 40 bis 50 Prozent unserer Neuererscheinungen kommen hier heraus.

ANSTOSS

action

fertig!

SAM! - LESERWÜNSCHE

PROJECT: SPACE STATION (C 64/APPLE 2, 1985)

Thorsten Schroedels aus einem uns leider verschwiegenen Ort wartet schon lange auf eine Neufassung von »Project: Space Station«. Der Programmierer dieses bei Hewlett-Packard erschienenen Titels war übrigens Larry Hollend, der später als »X-Wing«-Schöpfer und Vater zahlreicher anderer Simulationen von sich reden machte. Bei Project Space Station beute der Spieler eine Weltraumstation



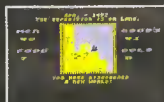
Mit dem Space Shuttle starten die Komponenten ins All.

lich im Orbit entstehenden internationalen Weltraumstation läge es nahe, erneut eine ähnliche Simulation zu veröffentlichen.

SEVEN CITIES OF GOLD (C 64/APPLE 2/ATARI 800, 1984)

Ein absolutes Meisterwerk der 8-Bit-Ära war zweifellos »Seven Cities of Gold« von Electronic Arts. Unser Leser Olaf Bischoff aus Kassel

hat damals mit Enthusiasmus fremde Kontinente erkundet. In der Rolle der spanischen Konquistadoren segelte man westwärts und

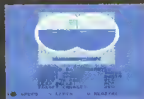


Ein Kontinent voller Abenteuer wartet auf den Spieler!

stieß schließlich auf Land. Dies konnte der amerikanische Kontinent in seiner tatsächlichen Form sein, wer wollte, konnte sich jedoch auch nach Vorgaben eine neue Landschaft generieren lassen. Flüsse und Berge wurden entdeckt, es gab Begegnungen mit Eingeborenstämmen und stets befand man sich auf der Suche nach den Reichtümern des Landes – oder einfach nach Nahrung zum Überleben.

SILENT SERVICE (C 64/APPLE 2/AMSTRAD CPC/AMIGA/PC, 1985)

Ein wahrer Unterwasserfreund ist offenbar Stefano Pucino aus Bonn, der sich einen würdigen Nachfolger zur U-Boot-Simulation »Silent Service« wünscht. Dieser bei Microprose erschienene Titel gehört zu den Meilensteinen des Kult-Designers Sid Meier. Kein anderes U-Boot-Spiel konnte anschließend



Feind voraus, Torpedorehe fluten!

Kriegsschiffen und Frachtern, die mit Torpedos gekonnt versenkt werden mussten. Sid Meier legte mehr Wert auf Spielspaß als auf akkurate Simulation, daher war die Bedienung schnell zu erlernen und Erfolg stellte sich dank geringem Frustrationsfaktor rasch ein.

TRANSARCTICA (AMIGA/ATARI ST/PC, 1992)

Ein höchst ungewöhnliches Spiel nominiert Patrick Borer aus Langendorf/Schweiz: »Trans-

arctica«. Trotz etlicher Schwächen begeisterte die ebegefahrene Spielidee. Mit einem schwerbewaffneten Dampfzug fuhr man durch eine verschneite, apokalyptische Welt – stets auf der Suche nach der Sonne. Der Spieler trieb Handel zwischen den an der Bahnstrecke liegenden Ortschaften und kämpfte mit feindlichen Zügen. Sabotage war möglich, außerdem

standen 40 unterschiedliche Arten von Waggons zur Auswahl. Leider happerte es ein wenig an der Umsetzung dieser faszinierenden Ideen – doch das kann ja bei einem Remake durchaus verbessert werden.

ZACK MCKRACKEN (C 64/AMIGA/ATARI ST/PC, 1988)

Gleich von mehreren Lesern kam schließlich noch der Wunsch nach einem neuen »Zack McKracken«. Das ursprünglich unter dem Label »Lucasfilm Games« erschienene Abenteuer

spiel gilt heute noch als eines der brillantesten Adventures überhaupt. Genialer Humor, gepaart mit fairen Rätseln und für damalige Verhältnisse anspruchsvoller Optik. Zak, ein Reporter des »National Inquisitor«, ging bei diesem Spiel Berichten über seltsame Phänomene in ganz Amerika nach.



Einmal des Rätsels Lösung, bittet Geschätzten, oder in Scheitern?



www.black.ea.com

SPIEL MIT DIR



Entdecke dein wahres Ich

MANFRED'S ERNSTER BLICK

UDO HOFFMANN (uh)



Computerspielmagazine sind keine Skandalblätter. Wir wählen nicht im Schmutz, wir durchleuchten nicht das Privatleben von Peter Molyneux, wir spannen nicht durch's

Fenster von John Romero und beobachten sein Tete-a-Tete mit Stevie Case. Es gibt aber Momente im Leben, da bedauere ich diese Ausrichtung etwas. War ich doch letzten Monat dabei, als Pressesprecher A über Pressesprecherin B unschöne Dinge erzählte und nebenbei ihre Firma C so richtig durch den Dreck zog. Oder damals, als ich

»So nicht!«

die Firma D besuchte und mir dabei auffiel, dass ... Wenn aber der Teufel meinen Schreibfluss lenkt, passiert für gewöhnlich Folgendes: Des Telefon klingelt, am anderen Ende ist Manfred, und mit Grabesstimme werde ich zu seinem Arbeitsplatz zitiert. »So nicht, mein Sohn.« Sie glauben gar nicht, zu welcher ersten Blick Manfred in solchen Situationen in der Lage ist. »Ich hab dann später den Ärger mit den Firmen. Wie oft soll ich Dir das noch sagen? Du schreibst das jetzt sofort um.« Und so bekommen Sie diese verwerflichen Kommentare für gewöhnlich gar nicht zu lesen. Was für ein Glück ... Wir sind schließlich kein Skandalblatt, sondern eine ernsthafte Computerspielzeitschrift.

- **Liebings-Genres**
Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
Stanley Kubrick's Clockwork Orange
- **Auf der Privst-Festplatte**
F 1 Racing Championship Runes, Technomage
- **Auf meinem Nechtisch**
Marc Sautzmann: Game Design
- **Ich freue mich auf**
Motor City Online
Dungeon Siege
Max Payne

PC PLAYER

SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

SPIEL DES MONATS

Desperados

Rauchende Colts:
Commandos 2
muss sich mächtig anstrengen, die geniale Atmosphäre des Strategie-Knüllers Desperados zu übertreffen.



MANFRED DUY (md)

- **Liebings-Genres**
Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
Napster Compilation
- **Auf der Privst-Festplatte**
Diablo 2
Call to Power 2
- **Auf meinem Nechtisch**
S. Lawhead: Merlin
- **Ich freue mich auf**
Meinen brandneuen 1 GHz Rechner
Eine bugfreie Black & White Version
Warcraft 3



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Liebings-Genres**
Aufbau-Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Player**
Chicken Run
- **Auf der Privst-Festplatte**
Black & White
Die Siedler 4
Half-Life (dt.)
- **Auf meinem Nechtisch**
TV Movie
- **Ich freue mich auf**
Doom 3
Die Badeseison



HEINRICH LENHARDT (ht)

- **Liebings-Genres**
Sport und Rollenspiele, Action-Adventures
- **In meinem CD-Spieler**
American Hi-Fi
- **Auf der Privst-Festplatte**
C&C Alarmstufe Rot 2
Icewind Dale:
Heart of Winter
The Sims
- **Auf meinem Nechtisch**
Harry Potter und the Goblet of Fire
- **Ich freue mich auf**
Battle Realms
Diablo 2 Expansion

Das PC-Player-Testteam

TESTS

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskasten beizusteuern.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



DAS PCPLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an upwards erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Players« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

GRAFIK

Schöne Aussichten oder hässliches Gerüchel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und murrende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG

Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG

Idealerweise ist sie so leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wästen ernsten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spiel Freude!

SPIELSPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht, oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

PRO	GRAFIK:	80
✓ LAGERSCHNEIDER ATMOSPHERE	SOUND:	80
✓ FUNKELNACHT	EINSTIEG:	90
✓ INTERESSANTE STORY	KOMPLEXITÄT:	60
✓ GERINGE ANZEIGENDICHTE	STEUERUNG:	90
CONTRA	MULTIPLAYER:	80
✓ SATZGEHT, CHATZT		
✓ SPIEL NIT ZU KANZ		

PCPLAYER
SPIELSPASS
83



JOE NETTELBECK (jn)

- **Lieblings-Genres**
Rollenspiele, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **Auf der Privat-Festplatte**
Gladiator
- **Auf der Privat-Festplatte**
Die ist brandneu und jungfräulich, daher ist momentan nur Gothic drauf.
- **Auf meinem Nachttisch**
Joanne K. Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen
- **Ich freue mich auf**
Viele tolle Stunden mit meinem neuen Rechner.



JOCHEN RIST (jr)

- **Lieblings-Genres**
Ego-Shooter, Geschicklichkeitsspiele
- **Auf der Privat-Festplatte**
F1 Racing Championship
- **Auf der Privat-Festplatte**
Giant's Bergeweise Q3A-Mods
- **Auf meinem Nachttisch**
The Sims: Live at Lansdowne Road
- **Ich freue mich auf**
Halo 2
- **Auf der Privat-Festplatte**
Black & White
- **Auf meinem Nachttisch**
Robert A. Heinlein: Future History
- **Ich freue mich auf**
Die BPJS-Liste



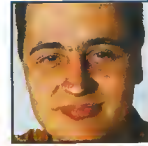
MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Lieblings-Genres**
Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **Auf der Privat-Festplatte**
The Sims: Live at Lansdowne Road
- **Auf der Privat-Festplatte**
Air Power
- **Auf der Privat-Festplatte**
Operation Flashpoint
- **Auf der Privat-Festplatte**
Black & White
- **Auf meinem Nachttisch**
Robert A. Heinlein: Future History
- **Ich freue mich auf**
Die BPJS-Liste
- **Auf der Privat-Festplatte**
Operation Flashpoint



STEFAN SEIDEL (st)

- **Lieblings-Genres**
Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **Auf der Privat-Festplatte**
Sabbages: One Touch
- **Auf der Privat-Festplatte**
Diablo 2 (englisch)
- **Auf der Privat-Festplatte**
Alice
- **Auf meinem Nachttisch**
Stephen King/Peter Straub: Talisman
- **Ich freue mich auf**
Anno 1503
- **Auf der Privat-Festplatte**
Diablo 2: Lord of Destruction
- **Auf der Privat-Festplatte**
Commandos 2



THOMAS WERNER (tw)

- **Lieblings-Genres**
Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **Auf der Privat-Festplatte**
Einstürzende Neubauten: Total Eclipse of the Sun
- **Auf der Privat-Festplatte**
Black & White
- **Auf der Privat-Festplatte**
Clive Barker's Undying
- **Auf der Privat-Festplatte**
Gothic
- **Auf meinem Nachttisch**
Ein liegendes blaues Semikolon
- **Ich freue mich auf**
Empire Earth
- **Auf der Privat-Festplatte**
Tropico

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene



Obermats in Sicht!
Die Serious-Sam-Engine geht mit Überraschungen umföngs zwar recht sparsam um, bietet im späteren Verlauf aber immer wieder ein paar nette Aha-Effekte. (alle Bilder 1024x768, OpenGL)

SERIOUS SAM

ENTWICKLER: Croteam VERTEILER: Take 2 Interactive TESTVERSION: Beta vom März 2001 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: 16 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.croteam.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 64 MByte RAM, OpenGL-kompatible Grafikkarte HARDWARE, STANDARD: Pentium III/500, 128 MByte RAM, GeForce 256 HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 256 MByte RAM, GeForce 2 GTS

FAKTEN

- 13 normale Level
- 2 Geheim-Level
- 10 Waffen
- Fünf Schwierigkeitsstufen (Tourist, Easy, Normal, Hard, Serious)
- Deathmatch- und kooperativer Mehrspieler-Modus
- Maximal 16 Spieler im Netzwerk oder per Internet

Schon im Sommer letzten Jahres sorgte das »Serious Sam«-Demo im Internet für Kontroversen. Aber was ist gegen pure Ballerei schon groß einzuwenden?

Serious Sam ist ein moderner Ausflug in die guten alten 3D-Actionspiel-Zeiten. Geb es seinerzeit meist aus technischen Gründen nicht mehr als ein paar Waffen, jede Menge Gegner und einfache Level, so hat sich das im Laufe der Zeit grundlegend geändert.

Die Spieler wurden anspruchsvoller und verlangten nach einer packenden Hintergrundgeschichte, prächtiger Grafik und höherer Interaktion. Meist fristete das eigentliche Spiel ein Schattendasein.

Die Entwickler von Croteam starten mit Serious Sam nun einen Retro-Versuch und schicken Sie



Manche Mehrspieler-Modelle haben echt Stil



Da fliegen die Fetzen. Palmen, Gegner, Fackeln und mehr zerbauen Sie auf Ihrem Weg durch die storyreichen Phantasiewelten.

zurück in eine Spielwelt, in der alles bewusst simpel gehalten ist. Monster versuchen beispielsweise weniger durch Intelligenz, sondern vielmehr durch ihre bloße Anzahl zu

beeindrucken. Zwar gibt es auch in Serious Sam eine Hintergrundgeschichte – die ist allerdings so mager und windig, dass wir erst gar nicht darüber schreiben. Fakt ist,

dass Sie mit einem für Arcade-Ego-Shooter typischen Waffenarsenal in einem monsterverseuchten Ägypten-Szenario nach dem Level-Ausgang suchen und auf alles schießen, was sich bewegt. Hört sich gar nicht so beinhardt an. Ist es im leichten Modus auch nicht. Darum hat das Croteam gleich fünf Schwierigkeitsstufen eingebaut. Je nach Shooter-Kompetenz wählen Sie zwischen »Tourist«, »Easy«, »Normal«, »Hard« und »Serious« aus, worauf die Monster nicht nur zahlreicher, sondern auch zäher werden.



Mit abwasch Spürstein stöbern Sie unterwegs so manchen mit Munition und Waffen angereicherten Geheimraum auf.



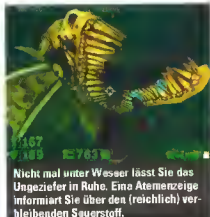
Auch ein Multiplayer-Spielchen zu viert in einem Bildschirm ist drin. Der Splitscreen-Modus mecht's möglich.



MARTIN SCHNELLE

Spätestens die erste Demo hat mich überzeugt: Das ist eine lustige, nette Ballerei für zwischendurch. Es ist zwar schon fast lächerlich, mit welcher Menge tumbar Gegner Sie hier beworfen werden, aber wollen wir nicht alle mal ohne nachzudenken bellern, was das Zeug hält? Und das können Sie hier, bis der Mausfinger abbricht. Großartige Innovationen erwarten uns hier nicht, optisch wird der alte Sam wohl auch nie als Grafikdemo durchgehen. Aber nett aussehen tut's doch, und warten Sie mal erst auf die letzten paar Level. Dann vergessen Sie alle Kritik über die Spiellänge und die Intelligenz der Gegner ... Es sei denn, Sie stehen auf Rumschleicherei oder ein überlegtes Ausdrücken der Bösewichter. Das bringt hier nichts, und Sie können nur hoffen, genügend Munition dabei zu haben!

»Ballern, bis der Mausfinger abbricht.«

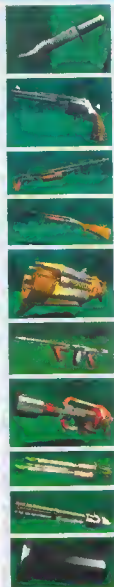


Nicht mal unter Wasser lässt Sie das Ungeziefer in Ruhe. Eine Atemerzange informiert Sie über den (reichlich) verbleibenden Sauerstoff.

DIE TECHNIK

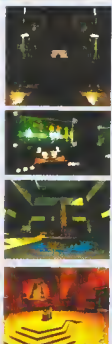
- Auflösungen von 320 mal 240 (16 Bit) bis 2048 mal 1536 (32 Bit)
- Zahlreiche Detail-Einstellungen im Options-Menü zur Steigerung der Darstellungsqualität oder Geschwindigkeit
- Environmental Audio-Sound

DICKE WUMMEN



Im Laufe des Spiels finden Sie immer wieder eine neue, noch durchschlagkräftigere Waffe.

UND WO IST DIE STORY?



Die Story in Serious Sam ist so mager wie ein Mäuse-Oberschenkel nach viermonatiger Diät.

→ sind auf Sie. Die Serious Engine ist in der Lage, maximal 50 böse Buben gleichzeitig darzustellen. In den höheren Levels scheint die Monster-Dezimierung manchmal kein Ende mehr zu nehmen. Gezählt haben wir zwar nicht, aber schätzungsweise erledigen Sie in manchen Abschnitten um die 1000 Angreifer, bis Sie in den nächsten Level spazieren. Eine Künstliche Intelligenz wurde den Gegnern allerdings nicht eingepflanzt; sie kennen keine andere Tätigkeit, als sich auf Sie zu stür-



Froschkonzert oder was? Bis zu 50 Gegner kann die Engine gleichzeitig darstellen. Ein paar Sekunden später herrsche Stille...

zen und anzugreifen. Trotz der beschränkten Gegner-KI haben Sie alle Hände voll zu tun. Oft stehen Sie allein auf weiter Flur – plötzlich stürmen aus allen Richtungen die Monster herbei. Zunächst einmal gibt es die gewöhnlichen Gegenstände, die Sie meist mit einem Schuss ins Jenseits befördern. Dazu gehören zum Beispiel die kopflosen



Die Schuss darauf und es fliegen die Fetzen oh Federn

(»beheaded«) Gestalten, wie der »Beheaded Kamikaze«. Dessen Geschrei hören Sie von weitem und sollten ihn auch besser schon aus sicherer Entfernung ausschalten. Kommt er Ihnen zu nahe, sprengt sich der Kamikaze nämlich in die Luft und Sie haben ein paar Gesundheitspunkte weniger auf dem Konto. Bei den schwächeren Gestalten haben Sie den Vorteil, dass diese schnell aus der Welt geschafft sind – allerdings tauchen sie später in solchen Massen auf, dass Sie schneller ins Schwitzen kommen, als mit ein

paar größeren Gegnern. Doch selbst die dickeren Brocken tauchen in den späteren Levels wie am Fließband auf. Dazu gehören beispielsweise ein Bulle (»Sirian Wreathull«), der direkt auf Sie zurennt, Sie auf die Hörner nimmt und in die Luft schleudert. Rechtzeitiges aus dem Weg gehen soll da helfen. Allerdings wird selbst dieses Rezept schnell alt, wenn es gleich mehrere Bullen auf Sie abgesehen haben. Hammerharte Zwischengegner gibt es in Serious Sam nicht. Hier zählt Masse statt Klasse. Hauptsache Sie verfeuern Ihre Munition so lange, bis auch der letzte Gegner mit einer kleinen Auflösungs-Animation vom Erdboden verschwindet.

Der lange Marsch

Die Level setzen sich meist aus zwei verschiedenen Szenarios zusam-

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Belfern kann man auch in allen anderen hier aufgeführten Spielen. Zuerst nicht gar so häufig – dafür gibt's dann auch etwas zu grübeln und wesentlich mehr herauszufinden und zu verwenden. Trotz der hübschen Engine reißt sich Serious Sam auf dem letzten Platz in dieser Vergleichstabelle ein. Daikotane bietet genauso wie Kiss wenigstens eine halbwegs vernünftige Story und gelegentliche Puzzles. Clive Barker's Undying fesselt länger vor den Bildschirm – von No One Lives Forever ganz zu schweigen.

■ No One Lives Forever	90
■ Clive Barker's Undying	80
■ Kiss Psycho Circus	78
■ Daikotane	76
■ Serious Sam	70



Immer für einen Lacher gut. Trotzdem fragen wir, wie der Beheaded Kamikaze ohne Kopf so laut schreien kann.

men. Entweder spazieren Sie durch geschlossene Gewölbe oder Sie durchstreifen riesige Außenareale. Letztere sind eine Spezialität des Spiels. Selbst zu extrem weit entfernt dargestellten Objekten können Sie gehen. Die Fortbewegung der Spielfigur, die Sie auf Wunsch auch über eine Außenansicht steuern, ist allerdings recht träge und erinnert nicht an die Geschwindigkeit der Action-Vorbilder. Dafür kann die Spielfigur zusätzlich noch springen und sich ducken. Letzteres werden Sie aber nie benötigen. An Rätselkosten sieht es – wie schon mit der Story – äußerst duster aus. Ab und zu sammeln Sie ein paar Gegenstände auf und transportieren sie an die richtige Stelle oder drücken alle Schalter in einem Level, um weiterzukommen. Unterwegs hilft Ihnen das »Netiscav«, eine Art Taschencomputer weiter. Rufen Sie es auf, lesen Sie E-Mails, die Ihnen an gelegentlich verzwickten Stellen weiterhelfen sollen. Außerdem schmökern Sie die Details der bisher entdeckten Monsterarten und aufgesammelten Waffen oder erkunden sich über die Eigenschaften des aktuellen Levels. Zur Lösung des



Gelegentlich bekommt man wie hier an diesem durchsichtigen Portal die Bestätigung, dass die Programmierer ihre Engine ganz gut im Griff haben.



Ein Rätsel der Mörke: Drücke den Knopf und finde den Ausgang. Da quielet der Denksteiner.

Spiels ist das Netrisca allerdings nicht unbedingt notwendig. Es soll lediglich etwas spielerischen Tiefgang vorgaukeln. Im Easy-Modus spielten wir Serious Sam an einem Tag durch. Der Normal-Modus ist da schon etwas anspruchsvoller, zumal die Attacken der Gegner wesentlich mehr Lebenspunkte abziehen. Hier macht auch die Punkteanzeige etwas mehr Sinn, da man wesentlich langsamer vorankommt und mit der Munition etwas sparsamer umgehen muss. Immerhin gibt es die Möglichkeit, an jeder Stelle im Spiel zu speichern oder einen Spielstand wiederherzustellen.

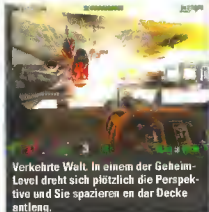
Nur echt mit der Shotgun

Das Waffenarsenal baut sich im Verlauf des Spiels ständig aus. Schließen Sie sich anfangs noch mit Messer, Pistole und Schrotflinte herum, kommen schon wenig später die dickeren Brocken hinzu. Wie es sich für einen Ego-Shooter der alten Schule gehört, darf ein Raketenwerfer natürlich nicht fehlen. Auch eine doppeläufige Shotgun, eine Plasmagun und eine durchsiebende Minikanone gehören zum Repertoire. Doch Serious Sam holt auch etwas Neues aus dem Wummens-Schrank: Mit der Piratenkanone feiern Sie einen durchschlagenden

Erfolg: Ein Schuss und die Kanonenkugel überrollt nicht nur den ersten Gegner, sondern zieht auch allen dahinter stehenden Monstern die Lebenspunkte ab.

Verwirrspiel

Zu guter Letzt gibt es noch den Mehrspieler-Modus. Seit langem gab es in einem Ego-Shooter keinen kooperativen Modus mehr. Serious Sam hat ihn. Und er macht einen Mordspaß. Die beiden restlichen Modi sind »Deathmatch« und »Scorematch«. In letzterer Variante kämpfen Sie jedoch nicht nach Abschüssen, sondern nach Punkten. Je mehr Lebenspunkte Sie einem



Vorkehrte Welt. In einem der Geheim-Land drückt sich plötzlich die Perspektive und Sie spazieren an der Decke entlang.

Gegner abziehen, umso höher steigt Ihr eigenes Punktekonto.

Insgesamt gesehen ist Serious Sam ein klassischer Shooter mit beinahe hundertprozentigem Actionanteil. Für ein Spielchen zwischendurch ist er immer gut zu gebrauchen – längerfristig kann er jedoch nicht fesseln – dafür fehlt die Abwechslung in Form einer packenden Story und größerer Interaktion mit der Umgebung. Selbst Actionfans werden in relativ kurzer Zeit erkennen, dass hinter Serious Sam nicht mehr als ein Ballerspiel steckt, das zwar optisch reizvoll in Szene gesetzt wurde, im Großen und Ganzen jedoch zu wenig bietet. Wir sind gespannt, was die MOD-Szene noch so alles aus der Serious-Engine zapft – erste MODs sind laut dem Entwicklerteam um Roman Ribabic beinahe fertig programmiert und dürften kurz nach der Veröffentlichung von Serious Sam im Internet verfügbar sein. Dadurch könnte sich Serious Sam noch etwas länger über Wasser halten. (jr)



JOCHEN RIST

Man nehme einen großen Level, drücke dem Spieler eine Shotgun in die Hand und bewerte ihn mit Ungefzeler. Fertig ist Serious Sam. Aber bevor wir es vergessen: Ballern, ballern und sowieso ballern. Serious Sam ist durch und durch ein Actiontitel, dessen Story Sie getrost in den Händen verreiben dürfen – die ist sowieso nur Nebensache. Sind Sie hingegen auf der Suche nach einem kurzweiligen Action-Kracher, der schnell kapiert ist und sofort fesselt, gehen Sie damit bestimmt kein Risiko ein. Alle, die von einem Spiel aber etwas mehr als eine dumpfe Ballerei und schicke Grafikeffekte erwarten, suchen nach der Nadel im Heuhaufen. Das Durchstapfen weiter Arenen und monotonen Abkallern der Gegner mag die anspruchsvollere Zielgruppe zwar für kurze Zeit bezaubern – spätestens bei den stupiden Schalteraufgaben dürfte hier aber die Tiefschlaf-Vorstufe erreicht sein. Zum Glück unterhält der Mehrspieler-Modus noch ganz gut.

»Kurzweiliger Action-Kracher.«

WERTUNG SERIOUS SAM

▲ PRO	GRAFIK:	60
■ GELIEBEN OHNE NACHZUDENKEN	SOUND:	70
■ SCHICKE GRAFIKEFFEKTE	EINSTIEG:	70
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	50
■ EXTREM ABWECHSLUNGSARM	STEUERUNG:	80
■ MAGERE STORY	MULTIPLAYER:	70

PCPLAYER
SPIELSPASS

70

VIERZIG GANGE-MENU



In den Grafikoptionen können Sie nach Lust und Laune an Auflösung, Detail, Geschwindigkeit und den Spezialeffekten herumerschrauben.



Unartige Netzwerkspieler verballort auf Wunsch der Weihnachtsmann

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

FALLOUT TACTICS -

DIE STÄHLERNE BRUDERSCHAFT

HERSTELLER: Microforte VERTRIEB Virgin Interactive TESTVERSION: Beta vom März 2001 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
 MULTIPLAYER: bis 18 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.interplay.com/falloutbbs HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/300, 64 MByte RAM
 HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/400, 128 MByte RAM

Beachtlich! Dieser Wüstenräuber zeigt uns den doppelten Auerbech; nur die Landung fällt etwas hart aus. (Alle Bilder, soweit nicht anders genannt, 800x600)



FAKTEN

- Fortsetzung der alten Rollenspielszene
- Schwerpunkt nun auf taktischen Gefechten
- 1 große Kampagne mit 20 Missionen ...
- ... in denen Sie bis zu 30 Rekruten führen ...
- ... allerdings höchstens 6 auf einmal
- 4 Schwerekeitsgrade
- 4 Gewehrstufen (I)
- Schwer unzählige Waffen
- 5 Multi-Player-Modi

»Na, Du Wicht? Die Sonne brennt, grausame Feinde lauern überall, und Deiner Einheit geht die Munition aus. Bist Du jetzt glücklich?« »Aber ja. Mir könnt's kaum besser gehen!«

Zwei Jahre vor »Baldur's Gate« gab es eine andere Rollenspielerie, die auch über Interplay vertrieben wurde. Insider schnalzen noch heute genüsslich mit der Zunge, wenn sie an Fallout 1 und 2 denken.

Das Besondere an diesem Rollenspiel, es spielte in einer radioaktiv verstrahlten Welt, in der Sie als tra-

gischer Held mit einer Handvoll ver-zweifelter Kumpel dafür sorgten, dass zumindest der Rassismus keine Chance hatte. In Teil Eins legten Sie sich mit einem völlig vorunstateten Mutantengott an, der alle noch denkenden Wesen in Supermutanten verwandeln wollte. Und in Teil Zwei bekamen Sie es mit einem »Präsidenten von Amerika« zu tun, der,

obwohl nicht einmal gewählt, alle minderwertigen Rassen auslöschen wollte. Schaurig, schaurig.

Und jetzt die Bruderschaft

Eine Pol der Ruhe im Fallout-Chaos war schon damals die stählerne Bruderschaft, die noch über das Wissen aus der Zeit vor dem Atomkrieg verfügte und Sie bei ihren Bemühun-



In *Fallout Tactics* führt nackte Gewalt selten zum Ziel. Hier hilft schleichen Munition sparen. Ihr Diab pirscht an die Alarmanlage heran und zerstört sie.

»Als Soldat der Bruderschaft retten Sie ganze Welt! Fein, fein.«

gen unterstützt. In »Fallout Tactics« spielen Sie nun einen Rekruten dieser Eltekrieger, welcher im Spielablauf der vielbewunderte Idealbruder wird und wieder die ganze Welt rettet. Ein schönes Thema. Anders wollen wir's gar nicht haben.

Sie haben die Wahl zwischen fünf Standardhelden in spe, können Ihren Max aber auch ganz individuell zusammenstellen – für pflichtbe-



Vor jedem Angriff sollten Sie die Einsatzkarte konsultieren.

wußte Rollenspieler die selbstverständliche Option. Das System mit seinen sieben Charakterattributen, 18 Fähigkeiten und allen möglichen Nebenwerten benötigt einiges an Einarbeitungszeit. Veteranen müssen sich aber keine Gedanken machen, alles wurde eins zu eins übernommen. Sie bekommen noch zwei Begleiter zur Seite gestellt, eine Scharfschützin und einen Arzt, und schon geht es in die erste Bewährungsschlacht. Wüstenräuber haben ein Dorf in unmittelbarer Nähe des Bruderbunkers überfallen und versklavt. Das darf nicht sein, die Eingeborenen waren als neue Rekruten vorgesehen. Erster Auftrag daher: Töten Sie alle Räuber und befreien Sie alle Dörfner.

Jagged Alliance läßt grüßen

Der größte Unterschied zu früher ist schnell ausgemacht. Sie haben nicht mehr nur die direkte Kontrolle →

DAISY, DIE PIRATENBRAUT



Unsere Gruppe weiß, dass in der Zelle oben rechts ein Gefangener festgehalten wird. Snike, der beste Schleicher der Gruppe, wird vorge-schickt, damit er die Verhältnisse genauer auskundschaftet.



Die drei Räuber stehen alle dicht vor der Zelle. Fast die gesamte Gruppe nutzt die Sandbarrieren, die reichhaltig vorhanden sind, und kriecht hinein.



Alle haben zugleich die Köpfe, die Gewehre im Anschlag. Daisy, die Frau des Räuberhauptmanns, verkennet den Ernst der Lage. Anstatt sich zu ergeben, stößt sie unfähige Drohungen aus.



Das war dumm von ihr. Der geballte Feuerkraft der Gruppe ist sie mit ihren lumpigen zwei Leuten nicht gewachsen. Den gefangenen Eingeborenen freut es, kann er doch nun zu seinem Stamm zurück.



JOE NETTELBECK

Also, mir gefällt's schon, muss ich sagen. Optisch wirkt es schöner als *Jagged Alliance: Unfinished Business*, und die ganzen aus dem *Fallout*-Rollenspiel stammenden Möglichkeiten wecken vertraute Gefühle. Atmosphärisch ist *Tactics* ohnehin ungeschlagen. Okay, es gibt ein paar Punkte, die bei der Sir-Tach-Konkurrenz ausgefallen sind (etwa die Reichweiten-Abschätzung im Rundenmodus) aber insgesamt sind beide Titel nicht gerade die Weltmeister der einfachen Bedienung. Allerdings habe ich den Eindruck, dass *Fallout Tactics* nicht ganz so kompliziert ist wie die *Jagged-Alliance*-Reihe. Man denke nur ans Heilen, das hier recht unkompliziert vonstatten geht. Im Zweifel würde ich deshalb den aktuellen Testkandidaten vorziehen.

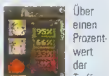
»Atmosphärisch ungeschlagen.«

Fallout Tactics - Die stählerne Bruderschaft

AKTIV ODER PASSIV?



Jede ihrer Spielfiguren reagiert auf Wunsch automatisch auf Feinde, was gerade dann wichtig ist, wenn Sie im Echtzeit-Modus spielen. Sie entscheiden, ob sie niemals von sich aus angreifen, nur dann zurückschließen, wenn Sie angegriffen werden, oder von sich aus attackieren.



Über einen Prozent wert der Treffers: Wahrscheinlichkeit wird das Verhalten Ihrer Leute feingetriggt. Bei der Wahl 1% greifen Ihre Soldaten immer an, egal, wie gut die Trefferschancen sind, bei 95% nur, wenn der Treffer sehr sicher ist.

→ über Ihre eigene Spielfigur, sondern auch über alle Ihre Leute, was ein großer Vorteil ist. In den alten Rollenspielen waren Ihre Begleiter strunzdoof, liefen bevorzugt in alle möglichen Schußbahnen oder verrennten sich in selbstmörderische Attacken. Oder ist es damals irgend einem Spieler gelungen, den treuen Hund bis zum Schluß am Leben zu erhalten?

Sie haben drei unterschiedliche Kontrollmöglichkeiten. Auf Wunsch spielen Sie das ganze Spiel über in Echtzeit. Wie Ihre Leute sich dann verhalten, können Sie mit einem kleinen Programmierschema vorgeben (siehe linke Randspalte), auf Dauer führt Echtzeit aber nur zu Verwirrung, da Sie zu viele Kleinigkeiten beachten müssen. Besser ist der Runden-Modus, in den sofort geschaltet wird, wenn es zu einem Kampf kommt. Im alten Fallout-Rundenmodus schalten Sie nachher alle Charaktere durch, im neuen »Squad«-Runden-Modus können Sie jederzeit die Figur wechseln und so noch sinnvoller vorgehen.

Das Programmierschema besitzt aber unbestrittene Reize. Mit ihm ist es nun ohne weiteres möglich, vor Kampfsbeginn, da dann ja noch alles in Echtzeit abläuft, fünf Soldaten hinter einem Haus zu ver-



Im Schutz der Nacht greift eine Einheit Supermutanten an; aber die mit uns verbündeten Gheels wehren den Angriff ganz ohne unser Zutun ab.

stecken. Die bekommen von Ihnen den Befehl: »Angreifen, sobald ein Feind zu sehen ist und eure Trefferwahrscheinlichkeit mindestens 66% beträgt.« Mit Ihrer sechsten Figur zeigen Sie sich nun und scheuchen eine Wache auf: Rennt diese herbei und um die Hausecke, eröffnen alle fünf Leute auf einmal das Feuer und zerlegen die Wache in Sekundenbruchteilen. Ein ungemein befriedigender Anblick.

Leider wurde das alte System auch insofern übernommen, dass Ihre Leute im Normalfall nur acht oder neun Aktionspunkte haben. Ein einziger Schuss kann schon bis zu sechs Aktionspunkte verbrauchen, sich hinlegen (so bieten Sie weniger Trefferfläche, kommen aber langsamer vorwärts) kostet vier Punkte. Das macht den Rundenkampf langwierig und schwerfällig, bei »Jagged Alliance« lief die Sache flüssiger ab. Aber das ist kein massiver Nachteil.

Aufgebohrtes Falloutfeeling

Hat man sich an diese Neuerungen gewöhnt, kommt einem Tactics sehr schnell so vor wie das Rollenspiel. Natürlich wird in jeder der Missionen geballert, was das Zeug hält.



Fallout Tactics benutzt das Attribut-System des Rollenspiels; wie Sie sehen, gibt es einiges zu beachten.

Aber das war auch früher schon so. Wie einst können Sie sich mit Nichtfeinden unterhalten, Gefangene retten oder alte, interessante Bücher finden. Nur Multiple-Choice-Gesprächen werden Sie nicht mehr begegnen und höchst Ratsel gibt es weniger als früher.

Neu hinzugekommen sind Fahrzeuge, deren Bedeutung kaum überschätzt werden kann. Im Inneren des Vehikels (Versorgungsfahrzeug, gepanzerter Truppentransporter, Panzer) sind Ihre Leute vor Angriffen geschützt. Jede Attacke senkt nur die Trefferpunkte des Fahrzeugs, welches aber eh meist viele hat, 200 oder mehr. Andererseits können Ihre Jungs und Mädels aber problemlos herausfahren und die ganze Umgebung beharken, noch dazu ohne das Risiko, eigenen Kameraden zu treffen. Wenn Sie nun noch ein, zwei Mechaniker haben, die den Wagen während des Gefechts permanent reparieren, sind Sie fast unbesiegbare. Diese Reparatur-Option mitten während eines Kampfes mag zwar unrealistisch sein, aber sie funktioniert! Da Sie mit Ihrem Wagen nicht überall hinfahren können, kloppt dieser Trick nicht immer, das Spiel wäre sonst wohl auch zu einfach. Außerdem müssen Sie diese Fahrzeuge erst einmal finden oder von Ihrem kommandierenden Offizier zugeteilt bekommen.



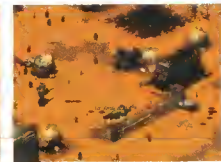
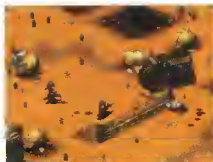
Auf Wunsch können Sie auch in der Auflösung 1024 mal 768 spielen. Das dient der Übersicht, die Figuren werden aber arg klein.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Desperados ist der perfekte Commando-Klon, seine Stärke ist das unverwundliche Wild-West-Flair. Jagged Alliance 2 ist zwar der König der Komplexität und Vielschichtigkeit, seine bescheidene Grafik rechtfertigt auch eineinhalb Jahren aber eine kleine Abwertung. Fallout Tactics ist ein würdiger Ausläufer der Fallout-Reihe. Vergleichen Sie Fallout 2 mit dem Rollenspiel, aber auch Tactics hat Rollenspiel-Elemente. Star Trek Away Team ist etwas steil, aber ansonsten auch kein schlechtes Spiel.

■ Desperados	87
■ Jagged Alliance 2 (abgewertet)	85
■ Fallout Tactics	83
■ Fallout 2 (abgewertet)	80
■ Star Trek Away Team	76

Eine wunderbare Neuheit sind Fahrzeuge wie dieser gepanzerte Transporter. Er schützt Ihre Soldaten, die so den Invasoren auf Feinde feuern können. Aber er ist nicht unverwundbar, diese Separatanten machen ihn bewegungslos.



Die grandiosen Videoszenen sehen zum Teil phantastisch aus.

Lern was ordentliches!

Im Spielverlauf ist es von entscheidender Bedeutung, jedes Mitglied Ihrer Einheit zu einem Spezialisten auszubilden (siehe auch unsere Preview in der PC Player 4/2001). Das Zusammenspiel verschiedenster Kräfte ist wirklich entscheidend. Ohne einen Dieb, der gut schleichen kann und am besten erst einmal die Gegend auskundschaftet, werden Sie in so manchen Hinterhalt tapen. Ohne Dinkel Doktor werden Ihre Leute nicht lange leben. Beachtenswert sind auch Minen; sehen Sie zum Beispiel eine Patrouille, die immer die gleiche Route abschreitet, wirkt eine einzige Mine bereits Wunder, und das ohne das geringste eigene Risiko.

Zwischen den einzelnen Missionen kehren Sie immer wieder in die Bunker der Bruderschaft zurück, die weiträumig verteilt sind und mannigfaltige Dienste anbieten. Neben einem Arzt und Ihrem kommandierenden General ist vor allem der Quartiermeister wichtig, der Ihnen auch alle erbeuteten Waffen abkauft. Wenn Sie mit sechs Leuten aus siegreicher Schlacht zurückkehren, haben Sie manchmal mehr Waffen dabei als ein ganzer serbischer Freischärlerzug; vor allem Kalaschnikows besitzen einen hohen Wiederverkaufswert. Denken Sie daran, einen Ihrer Leute zu einem Händler auszubilden, das verschafft Extrakohle. Des Weiteren von Bedeutung ist die Garage. Alle im Verlauf Ihrer Abenteuer erbeuteten Fahrzeuge werden hier aufopferungsvoll gepflegt, und vor jeder Mission dürfen Sie sich neu entscheiden, mit welchem Wagen Sie diesmal in die Schlacht ziehen. Diese Wahl ist fast noch aufregender als die Entscheidung, welches Outfit Sie heute abend auf der Party tragen wollen.

Das Multiplayer-Spiel

Microforte hat großen Wert auf den Multiplayer-Modus gelegt. Vor Spielbeginn setzen Sie hier einen Punktwert fest, den Sie maximal für Ihre Kämpfer ausgeben können. Dabei haben Sie die Wahl zwischen sechs unterschiedlichen Rassen, eine von Ihnen ist sogar ein Hund, der aber nur Sinn macht, wenn Sie ihn als Kundschafter zum Nutzen Ihrer Gruppe einsetzen. Schließlich kann er keine Waffen benutzen, ist dafür aber schneller als jede andere Rasse. Bis zu 16 Spieler können in einer LAN-Partie an einem Spiel teilnehmen; es könnte eine reichlich hektische Angelegenheit werden oder aber auch ein wahres Fest. Wir wagen das nicht zu beurteilen und konnten es auch nicht überprüfen, da wir nun mal leider nur acht feste Redakteure besitzen. Aber gerade Im Runden-Modus wollen wir der Sache ein großes Spaßpotential nicht absprechen. Kennen Sie alle Schauplätze schon in- und auswen-

dig, dürfen Sie mittels eines praktischen Kartenneditors auch Ihre eigenen Karten entwerfen.

Abschlusskritik

Fallout Tactics hat nicht ganz den Tiefgang eines »Jagged Alliance 2«, und auch die Steuerung bietet nicht so viele Möglichkeiten und ist nicht ganz so ausgetüfelter. Seine große Stärke ist die harte Hintergrundgeschichte, welche die einzelnen Missionen geschickt miteinander verbindet. Schon in der zweiten Mission erhält man erste Hinweise auf die Bedrohung, die sich im Spielverlauf manifestieren wird. Grundverschiedene Gegner, eine sehr gute Geräuschkulisse, etliche Videoszenen und auch der bei Jagged Alliance 2 fehlende Multiplayer-Modus machen das Programm zu einer Kaufempfehlung für jeden, der mit Strategie etwas anfangen kann. Und das Heulen des Windes im verlassenen Atommeiler bekommt man noch kostenlos dazu. (uh)



UDO HOFFMANN

Ich war immer schon Fallout-Fan und stürzte mich auf dieses Spiel wie ein Mutant auf seinen Menschenauflauf. Und, welche Freude: Ich wurde nicht enttäuscht. Der Geist der Vorlage weht bei »Tactics« aus jeder Maschinengewehrbar. Jede Mission für sich ist eine Aufgabe, an der man stundenlang zu knacken hat. Und wie geschickt die Hintergrundgeschichte der Vorgänger in die Handlung eingebunden wurde, merkt man spätestens bei der ersten Begegnung mit den Supermutanten, die diesmal aber nicht die endgültige Bedrohung darstellen.

Tactics ist aber vermutlich kein Jedermann-Spiel. Zu langwierig ist der Ablauf und zu depressiv ist die Welt, um ein Vorzeigeprodukt im Media-Markt zu werden. Ich kann mir auch keinen Feindverkäufer vorstellen, der mit strahlender Miene verkündet:

»Dieses Spiel ist von vorne bis hinten total morbide und verletzt haufenweise

die Grenzen des guten Geschmacks. Das müssen Sie einfach kaufen!« Andererseits: Auch das Buch »1984« wurde ein Welterfolg. Hoffentlich heb ich unrecht. Denn bei Microforte werden die Programmierer schon in großem Stil entlassen, eine Fortsetzung ist nicht geplant.

»Für mich ein Haben-Muss!«

WERTUNG FALLOUT TACTICS

▲ PRO

- TACTIS
- VIELLE MÖGLICHKEITEN
- VIELLE WOLLENSPIEL-ELEMENTE

▼ CONTRA

- ETWAS BEHÄGIG
- VERALTETE 2D-ENGINE

GRAFIK:

SOUND: 60

EINSTIEG:

60

KOMPLEXITÄT:

60

STEUERUNG:

70

MULTIPLAYER:

60

PCPLAYER
SPIELSPASS

83

TYPISCHE FALLOUT-WAFFEN



Die »Heckler & Koch Cawse« ist die ultimative Schrotflinte. Da sie streut wie Seuche, kann sie mit einem Schuß gleich mehrere Gegner außer Gefecht setzen.



Der »Raketenwerfer« mit seiner großen Reichweite ist eine der gefährlichsten und längsten Waffen, er sollte nur mit Bedacht gebraucht werden.



Die »Avenger Minigun« gehört zu Fallout wie radioaktivier Niederschlag. Vorsicht, eigene Leute sollten auf keinen Fall auch nur in der Nähe der Schußlinie stehen.



»Tipper Vibrolade«. Ein Messer, das Stören verursacht. Die kleinen Dornen auf der Klinge verursachen schlimme Verletzungen. Eine gute Nahkampfwaffe.



Besteht Ihr Söldner die »Sniper Rifle« und kann er damit auch umgehen, knipst er Feinde aus, bevor die noch wissen, wie ihnen geschieht.

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

STAR WARS: EPISODE ONE – BATTLE FOR NABOO



ENTWICKLER: Factor 5 VERTEILER: Lucas Arts TESTVERSION: Import-Version vom März 2001 BETRIEBSSYSTEM: Windows 95/98/2000/Me SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: – INTERNET: www.battleforanaboo.lucasarts.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/233, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte, 3-D-Beschleuniger HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte, 3-D-Beschleuniger

Star Wars und kein Ende: Mit »Battle for Naboo« steht schon wieder ein neues Spiel zur Space-Saga auf der Test-Matte.

FAKTEN

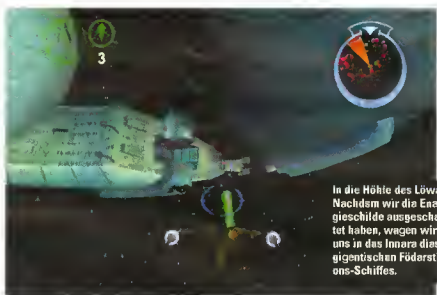
- 15 Haupt-Missionen plus versteckte Einsätze
- Wechsel der Fahrzeuge während einer Mission nötig
- 8 verschiedene Vehikel
- Schwierigkeitsgrad richtet sich nach Ihren Erfolgen
- Modellen-System für Bonus-Features
- Speichern nach jedem Einsatz möglich

Vor gut zwei Jahren startete der Streifen in den Kinos, jetzt bringt Lucas Arts ein zweites Spiel zum Film. Es baut auf einer überarbeiteten Engine des inoffiziellen Vorgängers »Rogue Squadron« auf.

Spielerische Parallelen lassen sich schon auf den ersten Blick nicht leugnen: Ganz im Stile von Rogue Squadron schwingen Sie sich – diesmal in der Rolle von Lt. Gavyon Sykes – ins Cockpit eines schnittigen Jägers. Zur Auswahl stehen N-1 Starfighters, Trade Federation Gunboats und einige andere Vehikel. Die Story hält sich dabei an die Thematik der Episode One, erzählt aber einen bisher unbekannten Sub-Plot.

Wie auch immer, es läuft aufs Gleiche hinaus: Verhindern Sie die Angriffe der Handelsföderation auf den Planeten Naboo, wobei so bekannte Aufträge wie »Geleitschutz« oder »Befreiungsmissionen« auf dem Plan stehen. Insgesamt fünfzehn Level (plus einige Bonus-Wellen) müssen mit roher Waffengewalt überstanden werden. Zwischendurch wird die Geschichte in kleinen Cut-Scenes weitergezählt.

Demit die Ballerei nicht schon nach kurzer Zeit ins fade Mittelmäß abdriftet, ließen sich die Programmierer von Factor 5 ein nettes Feature einfallen: Oft ist es mitten in den Missionen nötig, das Gefährt zu wechseln – leider ist dieser Wechsel stets vom Spiel vorgegeben. Auch das bereits aus Rogue Squadron bekannte Medaillen-System, das Sie je nach Erfolg mit neuen Boni ver-



In die Höhle des Löwen: Nachdem wir die Energieschilde ausgeschaltet haben, wegen wir uns in das Innere dieses gigantischen Förderstons-Schiffes.

sorgt findet sich hier wieder. Leider gibt es auch bei Battle for Naboo den berüchtigten Pferdefuß, der den guten Gesamteindruck etwas ins Wackeln bringt. Zum einen stellt die Präsentation mit recht einfach gehaltenen Texturen und einer Sichtweite unter Standard nicht gerade eine technische Revolution

dar. Weit schlimmer aber, das Gameplay beeinflussend, ist die gelinde ausgedrückt schwache Kameraführung: Nicht selten haben Sie mehr mit der Orientierung denn mit dem Gegner zu kämpfen. Das zweidimensionale Radar-Fenster stellt da auch keine große Hilfe mehr her. (Christian Daxer/md)

CHRISTIAN DAXER



Das war er also, mein erster Test für die PC Player. War doch gar nicht so schlimm – zumal ich Battle for Naboo ja schon auf dem Nintendo64 (für die Video Games) getestet habe. Ein Vorteil für mich: Beim PC-Test war ich nun bei weitem nicht mehr so enttäuscht wie damals. Denn mit Battle for Naboo wird mein PC zum X-Tausend-Mark teuren N64-Emulator. Gleiches Spiel, gleiche Missionen, gleiche Macken ... Neben der verhunzten Kameraführung und dezent schwammigen Steuerung stört mich nun vor allem die Technik. Auch wenn die Texturen jetzt höher aufgelöst sind – fade bleibt fade. Über die arg beschränkte Sichtweite will ich gar nicht weiter reden. Nur für Fans.

»Cool – ein N64-Emulator!«



Leider bietet das zweidimensionale Radar rechts oben nicht gerade viel Übersicht.

WERTUNG SW: EP 1 – BATTLE FOR NABOO

▲ PRO	GRAFIK:	70
• WARS-BONUS	SOUND:	70
• NETTES MISSIONS-DESIGN	EINSTIEG:	80
• WECHSEL DER FAHRZEUGE	KOMPLEXITÄT:	50
▼ CONTRA	STEUERUNG:	70
• ZU KURZ	MULTIPLAYER:	–
• SEHR LINEAR		

PCPLAYER
SPIELSPASS

65



WARNUNG:

Hochauflösende Bildqualität. Augen langsam daran gewöhnen. Black Isle übernimmt keine Haftung für optische Täuschungen

WARNING:

Schockgefrorenes Doppelpack mit "Icwind Dale" und "Herz des Winters" auf PC CD. Black Isle übernimmt keine Haftung für das Gefrieren sozialer Kontakte.

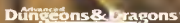


WARNUNG:

Vor dem Öffnen Erweiterungsset für PC CD auf Zimmertemperatur abtauen. Black Isle übernimmt keine Haftung für abgefrorene Finger.



www.bg2.de



Heikonen Media AG
präsentiert



Der Film - Jetzt im Kino

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

TRIBES 2

ENTWICKLER: Dynamix **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Beta vom März 2001 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 64 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.tribes2.com, www.dynamix.com, www.sierra.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 4 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 96 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte



**VIDEO
AUF CD A**

Vor gut zwei Jahren erweiterte Dynamix das Online-Shooter-Genre um eine massive Taktik-Komponente. Nun gesellen sich neue Stammes-Schwächen zu den alten, die ebenfalls noch im Spiel stecken.



**Auf dem Weg zur Fahne
steht uns ein gegneri-
scher Bot im Weg, der
sich auf einigen Karten
zu Hilfe rufen lässt.
(Alle Bilder OpenGL,
1024 x 768)**

FAKTEN

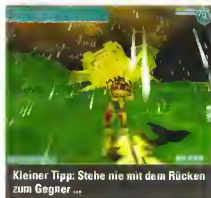
- 8 Spiel-Modi
- 46 verschiedene Karten
- Mit beliebigen Bot-Kombinationen
- Kommandanten-Modus
- Fahr- und Flugzeuge
- 10 Waffen

Online-Kämpfe haben doch etwas Besonderes: Keine mitunter dämlichen CPU-Feinde greifen Sie an, sondern reale Mitspieler. Und mit einer Taktik-Komponente macht das dann alles noch mehr Spaß – oder?

Und wieder bekriegen sich die »Tribes 2«-Stämme im Internet: In flugfähigen Kampfanzügen messen Sie sich in acht verschiedenen Spielarten (siehe auch Kasten), bei denen es auch auf Teamarbeit ankommt.

Netz-Krieg

Bis zu 64 Kontrahenten wählen eins von drei Alter Egos aus, die sich durch Panzerung, Geschwindigkeit und Waffen voneinander unterscheiden. In den eigenen Basen regenerieren Sie sowohl Gesundheit wie Munitionsvorräte, wobei Granaten, Reparaturpacks und andere hilfreiche Gegenstände im Gelände verteilt sind. Sie haben einen sich immer wieder aufladenden Blaster dabei, ein Maschinengewehr und den Spinfusor, der magnetische Scheiben von großer Zerstörungs-



Kleiner Tipp: Stehe nie mit dem Rücken zum Gegner ...

kraft abfeuert. Allen Waffen gemein ist ein recht langsames Nachladen, an das man sich erst einmal gewöhnen muss.

Ein Jetpack sorgt dafür, dass Sie durch Schluchten und Flüsse nicht direkt hindurch müssen, sondern darüber hinwegschweben können. Allzu lange hält der Energievorrat nicht, doch er lädt sich ebenfalls recht zügig wieder auf.

»Es kommt auf Team-Arbeit an.«

Damit Sie all die überaus umfangreichen Areale nicht zu Fuß ablaufen müssen, können Sie in einigen der 46 Szenarien Fahrzeuge herbeizubern: Deren Anzahl ist natürlich



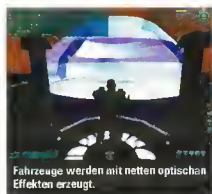
In vielen Levels sind Transporter wie dieser wünschenswert, doch nur selten stehen sie auch zur Verfügung.



Im Kommandanten-Modus hilft diese taktische Karte beim Vorgehen und sorgt für den Überblick.



Wenn die großen Areale mit richtig bevölkert sind, passiert auch mal was.



Fahrzeuge werden mit netten optischen Effekten erzeugt.

begrenzt. Aus »Starsiege: Tribes« bekannt sind Schwebler der unterschiedlichsten Art. Der Scout ist leicht bewaffnet, erweitert aber die Reichweite der Sensoren, der Bomber liefert Sprengkörper, aller Art just-in-time, während Sie mit dem schweren Transporter noch vier zusätzlichen Mitspielern einen Freiflug beschern. Teils befinden sich Basen in der Luft, das Gerät ist also außerordentlich wichtig.

Neu im Sortiment finden Sie drei Landfahrzeuge, wie etwa einen leicht bewaffneten Panzer, einen schweren Tank mit schwenkbarer Kanone und MG sowie eine mobile Feldbasis. Die trägt eine Aufladestation für Gesundheit und Munition mit sich herum.

Im Commander-Modus dirigieren Sie Leute umher und behalten den Überblick über die taktische Situation. Mit Kameras lassen sich auch Gebiete in Echtzeit beobachten, stationäre und aufgestellte Geschütztürme feuern automatisch auf alle Gegner.



Dicke Waffen, wie beispielsweise dieser Granatwerfer, haben auch die passenden Auswirkungen.

Gefangen im Netz

Der Fluch des Beta-Testers: Alle Solo-Modi funktionierten nicht, weswegen wir auch keine Aussage über die darin enthaltenen Tutorials machen können. Darüber hinaus lag fast jeden Tag ein neuer Patch auf den Servern, was längeres Herunterladen und Installieren notwendig machte. Wir hoffen, dass dies bis zur Veröffentlichung bereinigt ist.

Bots dazuschalten. Nirgends haben wir während der Testphase richtiges Teamspiel gesehen, mit einem fähigen Kommandanten, auf den alle hören.

Da die Tribes-Gemeinde aber recht aktiv ist, steht zu hoffen, dass sich bis zum Release genügend Clans finden, denen Sie beitreten können – oder Sie gründen einfach selbst einen.

»Spaß machen die großen Karten erst mit 20 oder mehr Leuten.«

Die wenigen Server waren zudem nicht allzu sehr bevölkert; Spaß machen die großen Karten erst dann, wenn 20 und mehr Leute sie entern, ansonsten taumeln Sie minutenlang durch die recht kahle Gegend, die nun noch mehr Fläche umfasst. Angenehmerweise lassen sich zumindest in einigen Levels

Übrigens: Engine-Entwickler Garage Games verkauft die Tribes 2 zu Grunde liegende Engine namens V12 für schlappe 100 Dollar (www.garagegames.com). Ein Pferdefuß ist natürlich bei der Sache dabei: Alle damit entwickelten Spiele müssen über Garage Games herausgebracht werden. (mash)



MARTIN SCHNELLE

Die Spiele-Evolution ist auch an Tribes nicht vorbeigegangen, ohne grafische Verbesserungen und Modellpflege zu spendieren. Doch das im Vorgänger interessante Argument der riesigen Areale verursacht hier eigentlich nur noch kilometerweises Rennen zur nächsten Fahne und macht die Transportmittel fast unumgänglich – wenn die nur immer einsatzbereit wären. Aber nur wenige Karten bieten überhaupt Vehikel, stattdessen quält man sich durch triste Landschaften.

Darüber hinaus macht es immer noch Spaß, mit einem gut organisierten Team samt fähigem Commander in den Einsatz zu gehen. Das findet man aber so gut wie nie, wobei das sicherlich bald Abhilfe schafft.

»Transportmittel sind fast unumgänglich.«

WERTUNG TRIBES 2

- ▲ PRO
- INTERESSANTER TAKTISCHER ASPEKT
- RECHT UNKOMPLIZIERT
- ▼ CONTRA
- VIELLEUTE UND FORDERLICH
- GRAFIK ÖDE

GRAFIK:	60
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	90



DIE MEHR-SPIELER-MODI

DEATHMATCH

Jeder ballert auf jeden, gewonnen hat der, der nach einer bestimmten Zeit die meisten Abschlüsse hat.

CAPTURE THE FLAG

Jedes Team hat eine Basis samt Fahne, Ziel ist es, die gegnerische Flagge zur eigenen Basis zu bringen, ohne die eigene Fahne zu verlieren. Sieger ist derjenige, der innerhalb einer bestimmten Zeit die meisten Fahnen gestohlen oder eine festgelegte Zahl Flaggen erobert hat.

CAPTURE AND HOLD

Ähnlich wie »Domination bei Unreal«, bestimmte Areale müssen gehalten werden, je länger, desto mehr Punkte gibt es. Gewonnen hat der mit den meisten Punkten nach der maximalen Zeit oder derjenige, der als Erster eine bestimmte Punktzahl erreicht.

RABBIT

Ähnlich wie CTF, nur dass es keine Basis und nur eine Flagge gibt. Je länger Sie die Fahne haben, desto mehr Punkte bekommen Sie. Gewinner ist, wer die meisten Punkte innerhalb einer bestimmten Zeit oder zuerst eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht.

HUNTERS

Hier versuchen Sie, möglichst viele Flaggen zu sammeln und an einen zentralen Punkt zu bringen – alle anderen wollen das auch.

TEAM HUNTERS

Dasselbe wie Hunters, nur dass Sie nun in zwei Teams antreten.

BOUNTY

Sie müssen einen bestimmten Mitspieler erledigen, dann den nächsten und so weiter. Gewonnen hat derjenige, der zum Schluss die meisten Punkte hat.

SIEGE

Eine Halbzeit lang verteidigt ein Team eine Stellung, dann wird gewechselt.

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

SUDDEN STRIKE FOREVER

ENTWICKLER: Fireglow VERTRIEB: CDV TESTVERSION: Beta vom März 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 12 (Netzwerk, Internet Modem)
INTERNET: www.suddenstrike.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/333, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/400, 64 MByte RAM



Zusatz-CDs für gute Spiele sind stets eine hochwillkommene Ergänzung – aber warum müssen sie nur immer so schwer sein?

FAKTEN

- Zusatz-CD für Sudden Strike
- 4 Kampagnen
- 7 Einzelszenarien
- Editor
- Drei Schwierigkeitsstufen
- Rund 30 frische Truppentypen
- Neue Landschaftstypen
- Herbst und Winter
- Ein paar neue Spezial-eigenschaften
- Nur lauffähig mit Basisprogramm Sudden Strike



Wieviele Revoliobüchsen mussten für diesen Panzer ihr Leben ausgeben?

Falls Sie mit dem üppigen 60 Mark teuren Zweite-Weltkrieg-Spektakel »Sudden Strike Forever« in die Echtzeit-Schlacht ziehen wollen, stellen Sie am besten ein paar Lebensmittel parat.

Denn jede der knapp zwei Dutzend Missionen dürfte Sie gleich mehrere Stunden in Atem halten. Für die vier Kriegsszenarien Russland, USA, Großbritannien und Deutschland gibt's neben ein paar Einzelszenarien eine drei Szenarien umfassende Mini-Kampagne, welche jeweils in nur einem Terrain angesiedelt ist: Deutschland kämpft im Winter, Russland im Sommer, England in der Wüste und Amerika im Herbstwald. Die letztgenannten beiden Landschaften sind neu und warten mit unendlich vielen, liebevollen Details auf. Naturgemäß ist die Wüste bis auf ein paar Städte und Oasen eher kahl, das herbstliche Terrain dagegen entspricht so ziemlich den bekannten Sommer-Schlachtfeldern, nur halt mit etwas lichterem Waldern.

Hochkomplexe Aufgabstellungen

In praktisch jeder Mission mischen mehrere Hundert Einheiten mit – blöderweise kämpft der Löwenanteil davon auf der falschen Seite. Zu schaffen sind die komplexen Aufgabstellungen nur durch schrittweises Vorgehen. In einer einzigen Mission müssen Sie etwa erst einen Flughafen einnehmen. Die restliche

Truppe soll dann im Sturmangriff eine Stadt – in der es vor Heckschützen nur so wimmelt – erobern. Und wer dann erstaunlicherweise immer noch auf beiden Beinen steht, muss einen Fluss überbrücken, hinter dem eine sehr starke Batterie feindlicher Mörser aufmarschiert ist. Danach soll das



Sehr hübsch, doch diesen Bedeckendorf – des Jagen wir gleich mal in Schutt und Asche.



Oh ja, wir wurden im Herbstwald erpicht. Schon rückt die große deutsche Luftwaffe an und macht jegliche Hoffnung zunichte, die Mission zu gewinnen.

Insel-Hauptquartier des Gegners erstürmt werden, und falls Sie das wider Erwarten schaffen, erfolgt dann auch noch der Angriff eines feindlichen Einsatzheeres.

In solche Gemetzel wirft Sudden Strike Forever neue Truppengattungen, wie etwa Kamikaze Fahrzeuge oder Haubitzen mit mehreren Feuer-Modi. Interessant ist etwa der – leider viel zu selten anzutreffende – General, der mit seinem Fernglas ein erweitertes Sichtfeld und damit neue Betätigungsfelder für Ihre Scharfschützen bietet.

Auch die Sanitäter, die angeschlagene Fußtruppen vor Ort heilen sind ausnehmend nützlich. Offiziere steigern zudem neuerdings die Kampfkraft ihrer nahezu stehenden Truppen. Auch wurden Routinetätigkeiten wie das Minenlegen, die Reparatur von Brücken und das Ausladen von Einheiten steuerungstechnisch etwas vereinfacht und die Wegfindung leicht verbessert – Erleichterungen, die ein gestresster Wohnzimmer-General natürlich gerne entgegen nimmt. (md)



MANFRED DUY

Am Liebsten hätte ich ja die neuen Schwierigkeitsstufen in »Bockeschwer«, »Zum-Mäuse-melken« und »Apokalypse« umbenannt. Denn wer nicht zu den erfahrensten Sudden-Strike-Kämpfern zählt, dürfte hier ein zweites Stalingrad erleben. Ähnliches lässt sich auch über den hyperkomplexen

»Bockeschwer.«

Editor sagen. Der demonstriert nämlich ziemlich eindrucksvoll, dass das Designen von Szenarien wahrlich kein Traumjob ist. Aber immerhin führen Späher und Sanitäter neue Taktiken ins Feld, und auch die hübschen, neuen Landschaftsformen können sich sehr gut sehen lassen. Insbesondere die Wüste hat's mir angetan. Und das nicht nur wegen der schmackhaften Wüstenkaffee, sondern weil sich dort die stecknadelgroßen Feinde nicht so leicht verbergen können.

WERTUNG SUDDEN STRIKE FOREVER

▲ PRO	GRAFIK:	72
▲ MITTLEWEGIGE SCHAENARIEN	SOUND:	70
▲ HÜBSCHE NEUE LANDSCHAFTEN	EINSTIEG:	40
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	80
▲ FRUSTRIEREND SCHWER	STEUERUNG:	70
▲ TEILS UNÜBERSICHTLICH	MULTIPLAYER:	60

PCPLAYER
SPIELSPASS

78

REICH DES GÖTTLICHEN GÜNTHERS
(ehemals China)

THREE KINGDOMS



Schreib die Geschichte des alten China neu! Bau das größte Imperium und werde der mächtigste Herrscher. Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen. Jetzt im Handel.

EIDOS
www.eidos.com



PC
CD



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

FAR GATE

ENTWICKLER: Super X Studios VERTRIEB: Microids/Virgin Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0
 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTIPLAYER: bis 4 (Netzwerk, Internet) INTERNET:
www.superxstudios.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte HARDWARE,
 STANDARD: Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600,
 128 MByte RAM, 3D-Karte

Homeworld hat's vorgemacht, jetzt versucht sich auch Far Gate an echter Weltraum-3D – und geht dabei durchaus eigene Wege.



FAKTEN

- Echtes 3D
- 16 Missionen
- Acht Mehrspielerkarten
- Integriertes Mini-Tutorial
- Drei sehr verschiedene Rassen
- 25 Einheitentypen je Rasse
- Gut gestaltete Bedienungsleisten

Dort draußen, irgendwo im nirgendwo soll er sein – der Traumplanet, von dem alle Kolonisten träumen. Endlich angekommen, entpuppt sich der Traum jedoch als Scham – die neue Welt ist schlicht unbewohnt. Was nun?

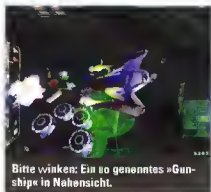
Schließlich sind Sie fern von daheim, und irgendwie kommt sogar der Verdacht auf, Verräter in den eigenen Reihen könnten die hoffnungsvolle, aus humanoiden Proximen bestehende Siedlergruppe getäuscht haben. In dieser Situation wird ein ehrlicher Gauner und verurteilter Schmuggler wie Jacob Viscero, in dessen Rolle Sie schlüpfen, zum Beschützer der Flotte reifen.

Daheim in allen Dimensionen

Auf der nun folgenden Reise durch 16 Missionen (sowie einer entsprechenden Anzahl von Sonnensystemen) begegnen Sie gleich zwei weiteren fremden Rassen – den mit organischen Schiffen herumreisenden

»Die bemerkenswerte Grafik begeistert.«

den Nue-Guyen und den kristallinen liebenden Entroidi. Offenbar haben die Entwickler fleißig den Echtzeit-Strategieklassiker »Starcraft« gespielt, denn im Spielverlauf wechseln Sie tatsächlich die Perspektive und kommandieren dann die außerirdischen



Raumer. Nicht nur beim Spielverlauf haben sich die Designer reichlich Mühe gegeben, auch zahlreiche andere Details und die bemerkenswerte Grafik können begeistern. Und dies ist umso erstaunlicher, da hinter dem Programm im Prinzip bloß ein Team aus vier Jungs steckt, die voller Enthusiasmus ihren Traum von einem 3D-Weltraum-Strategiespiel verfolgten. Dabei erduldeten sie zahlreiche Entbehrungen und häuften einen Berg von Schulden an. Trotz des während der Entwicklungszeit erschienenen, sehr ähnlichen »Homeworld« warfen sie die Flinte nicht ins Korn und vertrauten weiter auf ihre Fähigkeiten.

Tatsächlich gibt es etliche Ähnlichkeiten zwischen Homeworld und »Far Gate«, ob zufällig oder nicht, sei dahingestellt. In beiden Fällen jedenfalls existieren nicht nur links und rechts, vorne und hinten, sondern auch ein Oben und Unten. In all diese Richtungen können Sie sich bewegen, wobei die Orientierung durch die vorhandenen Planeten erleichtert wird. Die Gestirne bewegen sich stets auf der gleichen Ebene, und anfangs ist es nur in Ausnahmefällen nötig, dieses Standard-Niveau mit Ihren Raumschiffen zu verlassen.

Sonnensysteme sind überhaupt der Dreh- und Angelpunkt des Geschehens: Hier spielen sich die verschiedenen Missionen ab, und um den Einzugsbereich der jeweiligen Sonne zu verlassen, müssen Sie durch ein Wurmloch reisen.

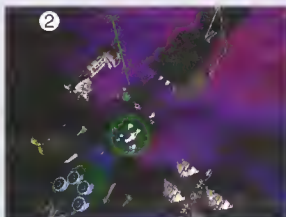
Die Vielfalt des Alls

Zu Beginn einer Mission sind die Abläufe recht ähnlich: Normalerweise schleppen Sie einen mobilen Stations-Baukasten in die Nähe eines rohstoffreichen Asteroidenfeldes und entfallen ihn dort. Die Station wird dann um unterschiedliche Komponenten erweitert, von denen beispielsweise Rohstofffelder ausschwärmen. In anderen Modulen produzieren Sie neue Raumschiffe höchst unterschiedlicher Größe und Funktion. Einige sind mit mächtigen Fernwaffen ausgestattet, andere bewahren sich als Abfangjäger im Nahkampf. Speziell die Raumer der fremden Waffen sind höchst originell sowie eigenwillig gestaltet und

SO SPIELT SICH FAR GATE

Keine Angst, in den Weiten des Alls gehen Sie sicher nicht verloren. Die 16 Missionen finden immer jeweils in einem einzigen Sonnensystem statt, was die Orientierung durchaus erleichtert. Die ersten beiden Missionen führen zudem in die grundlegende Bedienung ein.

Jeder Mission ist ein Motto und ein griffiges Zitat vorgelegt. Danach folgen Anweisungen von Ihren Vorgesetzten, in denen zumindest das erste Ziel beschrieben wird.



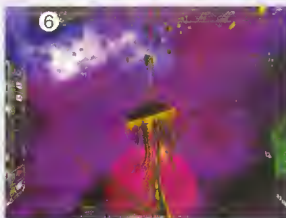
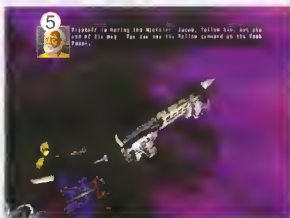
In diesem Fall sollen Sie zunächst mit einem Schleppkar das so genannte »Prä-Feb-Kit« (mit dem Kern der Basis) in die Nähe eines Asteroidenfeldes des transportierten. Gigantische Taus stellen die Verbindung her.

Am Rande des rohstoffreichen Asteroidenfeldes stoppt der Schlepper und kappt auf Ihr Kommando hin die Verbindung. Nun lassen Sie das Prä-Feb-Kit zu einer Basis entfallen.



Den Stationskern können Sie um verschiedene Module erweitern. Zunächst bauen Sie eine Minenplattform von der aus Rohstoffsammler ausschwärmen. Schließlich folgen Hangar und Abwehrtürme.

Während Sie die ersten Raumer produzieren, verdrückt sich das in der Nähe befindliche Großkernschiff. Neugierig geworden, schicken Sie einen kleinen Verband hinterher.



Der Großraumwartet vor einem Wurmloch in der Nähe eines Planeten. Plötzlich tauchen organisch geformte Raumschiffe auf und steuern geradewegs auf Ihre Raumstation zu.

Gut, dass Sie mit Verteidigungs- und zahlreichen, mittlerweile produzierten Raumern für solche Fälle gewappnet sind. Die Angriffswellen werden von Ihnen zurückgeschlagen.



Der Sieg ist errungen und die Mission bewältigt. Allerdings sind nun mehr Fragen offen als zuvor, das fremdartige Volk bereitet ihnen Kopfbrechen. Doch weiter geht es zum nächsten Sonnensystem.

Far Gate



Solche Sonnensysteme sind Ihre Spielwiese.

»Höchst originelle Raumschiffe.«

haben nichts mit den sehr klotzartig wirkenden Raumfahrzeugen des Konkurrenten Homeworld gemein. Pro Rasse stehen Ihnen 25 verschiedene Typen von Kampfschiffen zur Verfügung.

Besonders faszinierend sind dabei die organartigen Strukturen der Nue-Guysen, bei denen scheinbar alles lebendig pulsiert. Quallenartige Einheiten sind ebenso darunter wie gigantische Blutwürmer.

Die kristallinen Entroiden sind kaum weniger originell und ebenso liebevoll gestaltet. Lichteffekte und Explosionen vergrößern den Augenschmaus speziell in Nahansicht. Sie können auch einzelnen Raumschiffen mit der Kamera folgen, diese Szenen sind allerdings nicht ganz so spektakulär und packend wie bei Homeworld. Dafür haben sich die Designer Mühe ge-

geben, den Weltraum mit allerlei farbigen Gebilden und Nebeln auszustaffieren, inspiriert übrigens von astronomischen Aufnahmen.

Wirklich hervorragend sind die ausblendbaren, transparenten Bedienungsleisten, mit denen Sie sämtliche Raumschiff-Verbände und einzelne Einheiten im Blick haben und die Produktion sowie grundlegende Formations- und Verhaltensbefehle prima per Maus im Griff haben.

Basenbau und Produktion Im Zentrum des Spielverlaufs steht neben dem Basenbau und der Pro-



Explosionen und Lichteffekte erbelten des düstere Weltall.

duktion von bis zu 100 Schiffen umfassenden Flotten - vereinfacht gesagt die Aufspürung und Vernichtung des scheinbar unbarmherzigen Feindes, mit dem bei den ersten Begegnungen keine Kommunikation möglich zu sein scheint. Insofern ist Far Gate nicht anders gestrickt als ein typisches Wald-und-Wiesen-Echtzeit-Strategiespiel. Die Missionen werden durch kleine Unterziele gegliedert, wobei die Ihnen gestellten Aufträge eine ziemliche Bandbreite umfassen können. Selbst das banale Absetzen von Sonden ist dabei, ebenso Errichten ganzer Stationen.

Ihre verschiedenen Gegner haben ihren Eigenheiten entsprechende Strategien, die Computergegner verhielten sich bei der Kampagne recht brauchbar. Erwarten Sie allerdings keine ganz so ausgeprägten Unterschiede und abgeordneten Einfälle wie bei Starcraft. Die acht Mehrspielerarten sind ausschließlich für Gefechte gegen menschliche Gegner vorgesehen, Freunde endloser Soloduelle gegen den Computergegner sehen in die Röhre. Zum Trost gibt es einen äußerst raffiniert gestalteten Missions-Editor, der gleiche übrigens, mit dem auch die Solo-Kampagne entworfen wurde. (tw)



THOMAS WERNER

Kaum zu glauben, dass dieses Programm von einer Handvoll unabhängiger Enthusiasten ganz ohne Unterstützung eines großen Herstellers entstanden ist. Die opulente Grafik sowie die bemerkenswerten, sehr praktischen und durchdachten Bedienungsleisten setzen neue Maßstäbe. Die vergisst man fest die vorhandene Schwächen: Neben der noch wie vor schwierigen 3D-Orientierung - besonders bei den Gefechten - enttäuschen die recht geringe Anzahl an Missionen und die spärlichen Missionsbeschreibungen. Speziell die Steuerung im All war bei Homeworld einen Tick besser gelöst. Die Hintergrundgeschichte ist sicherlich Geschmackssache, in jedem Fall prallt »Far Gate« mit gleich drei sehr unterschiedlichen Rassen. Für wahre Weltraumadmiräle ist dieses Spiel daher ein Muss.

»Für Weltraumadmiräle ein Muss.«



Die feindliche Basis dürfte gleich unter den Treffern erhitzen.

WERTUNG FAR GATE

▲ PRO	GRAFIK:	80
■ DIES VOLLE	SOUND:	80
■ INTERESSANTE	EINSTIEG:	70
■ BEDIENTUNGSLEISTEN	KOMPLEXITÄT:	80
■ OPULENTE GRAFIK	STEUERUNG:	70
▼ CONTRA	MULTIPLAYER:	80
■ ORIENTIERUNGS-PROBLEME		

PCPLAYER
SPIELSPASS

78

KRIEG AM RANDE DER GALAXIE

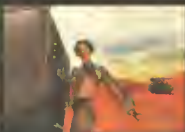
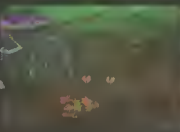
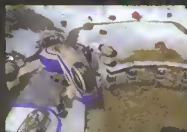


The word "Rim" is rendered in a large, metallic, 3D font. Above the letters is a glowing yellow ring composed of various planets and moons, some with rings and some with craters.

BATTLE PLANETS

- PACKENDES STRATEGIESPIEL
- EINFACHE, INTUITIVE BEDIENUNG
- UEBER 70 VERSCHIEDENE EINHEITEN
- 6 UNTERSCHIEDLICHE RASSEN
- MULTIPLAYER FÜR BIS ZU 8 SPIELER

ABSOLUT NEUARTIGES SPIELSYSTEM MIT 3 PHASEN



WWW.FISHTANKGAMES.COM

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

HIRED TEAM TRIAL

ENTWICKLER: New Media Generation VERTRIEB: Blackstar Interactive TESTVERSION: Beta vom März 2001 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: bis 16 (Internet, Netzwerk) INTERNET: <http://www.nmg.ru/httrial/english/news.htm>, www.black-star.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/200, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte

3D-Shooter pur: Brauchen wir noch mehr oder reicht es der Welt langsam? »Hired Team Trial« beantwortet diese Frage endgültig.

FAKTEN

- 19 »Solo«-Level
- Über 20 Mehrspieler-Arenen
- 5 Multiplayer-Modi
- 8 Waffen

Man schreibt das Jahr 2064. Auf der Erde herrscht das totele Cheos – Arbeitslosigkeit, korrupte Regierungen, schwächelnde Polizeikräfte und Streifenbanden, die daraus Kapital schlagen. Hilfe wird dringend benötigt. Die Rufe nach einer mächtigen Spezialeinheit häufen sich. Haben wir bereits erwöhnt, dass es sich um ein russisches Produkt handelt?

Um auszuwählen, wer in dieses elitäre »Hired Team« gelangen soll, finden knallharte Wettkämpfe statt. An diesen nehmen Sie in virtueller Form teil. Durch neunzehn Level rennen, schießen und meucheln Sie sich, um zu guter Letzt die Medaille »Straßentaugliche« ans Revers gesteckt zu bekommen. Die zu absolvierenden

Aufgaben entsprechen überraschenderweise dem handelsüblichen Repertoire der Multiplayer-Modi von Ego-Shootern. So geht es etwa darum, innerhalb einer bestimmten Zeit eine vorgegebene Anzahl Gegner aus dem Verkehr zu ziehen. An anderer Stelle spielen Sie mit den Bots CTF.

Für die wenigen, die mit diesem Begriff nichts anfangen können: Bei Capture the flag geht es darum, eine feindliche Fahne einzunehmen und in die heimliche Basis zu schleppen. Wer dies schafft, punktet. Wer eine bestimmte Punkteanzahl erreicht hat, gewinnt den Level. Weitere Spiel-Modi sind Assault, Domination und Team-Deathmatch. Hierbei gilt es eine

Das deutsche Wort für »big fucking gun«? Irgendjemand?



bestimmte Menge vorgegebener Lokalitäten gegen die Widersacher zu verteidigen, respektive feindliche Areale zu erobern.

Die Waffen entstammen einem Arsenal, welches verdächtig an »Quake 3« erinnert: Pistole, Ma-

schinengewehr, Schrotflinte, Granat- und Raketenwerfer, Impuls-Gewehr (railgunähnlich), eine Energieschleuder und eine dicke Wumme à la BFG. Es lebe der Einfallsreichtum.

(Volker Schütz/mash)

»Es lebe der Einfallsreichtum.«

VOLKER SCHÜTZ

Die Engine von »Hired Team Trial« zeigt durchaus Potenzial: Sie ist extrem schnell und bringt feine Effekte hervor. Leider haben die Designer es in keiner Weise verstanden, diese Möglichkeiten auszunutzen. Mein Monitor orgelt mir derart bunte Kulissen entgegen, dass es einen Papagei von der Stange hauen würde. Die miserable Beleuchtung tut ihr Übriges.

Außerdem spricht man im Entwicklungsland Russland scheinbar seit der Erfindung der 90-Grad-Kurve von »ausgezeichnetem Level-Design« (PR-Zitat). Faktisch können einem Quaker hier nur die Tränen kommen: Es existieren in HTT mehr Plätze für Camper als beim internationalen Pfadfindertreffen. Zugegebenermaßen finden sich einige nette Mehrspieler-Modi. Für die brauche ich aber nicht so ein Sozialhilfe-Unreal. Im Internet gibt es das ganze Zeug gratis und zwar für das Original. Ich warte mit dem Privatauf jeden Falls, bis Irgendjemand die Engine lizenziert, der besser damit umgehen kann als deren Entwickler.

»Ich brauche kein Sozialhilfe-Unreal.«



Aw was diese gewaltbereite Hausfrau bei CTF deckt, können wir erahnen.

WERTUNG HIRED TEAM TRIAL

▲ PRO
■ UNÜBENTLICHE ENGINE
■ SEHR SCHNELL

▼ CONTRA
■ RASSISCHE LEVEL
■ KEINERLEI INNOVATION
■ LÄCHERLICHER SOLO-PLAYER-MODUS

GRAFIK: 70
SOUND: 60
EINSTIEG: 80
KOMPLEXITÄT: 50
STEUERUNG: 80
MULTIPLAYER: 70

PCPLAYER
SPIELSPASS

65

OFFROAD

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!



...fulminante Optik...
PC Games 03/2001

PC Games

„Schicke Grafik, starke Computergegner und motivierende Spielmodi sorgen für reichlich Kurzweil.“
PC Action 03/2001

PC Action

...mit seinen detaillierten, farbenfrohen und abwechslungsreichen Landschaften punktet der Titel.“

GameStar 03/2001

GameStar

Creation Engine

Eigens für Offroad wurde eine neue, revolutionäre Grafik-Engine entwickelt: die Creation Engine. Damit ist es möglich, Umwelt und Physik so wirklichkeitsgetreuer darzustellen, wie Sie es wahrscheinlich auch nie gesehen haben! Dank der Verwendung von...
...unendlich vielfältige...
...identische Texturen nebeneinander liegen...
...eindeutigen Simulationen der physikalischen Gesetze ermöglicht revolutionäre Effekte.



**CREATION
ENGINE**

**KOCH
MEDIA**

Rage

www.kochmedia.com

Info-Rufen in D: 0150-1111 1745 (p. 06) Koch Media AG
D: München, 80634 München, 122 Planung
A: Thalheim, 4711 Thalheim
CH: Postfach 1, 8001 Zürich

Weitere Infos unter
www.offroadrace.de
www.rage.com

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

THE SIMS: PARTY OHNE ENDE



Züchtig-amerikanisch: Die Käfig-Tanze-ria, links im Bild, ist komplett bekleidet.

ENTWICKLER: Maxis VERTRIEB: Electronic Arts TESTVERSION: Beta vom März 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: INTERNET: www.thesims.ea.com/us HARDWARE, MINIMUM: Pentium 233/32 MBYTE RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/450, 128 MBYTE RAM

Sims über alles: Noch vor »SimsVille« erscheint die zweite Erweiterungs-CD für die wuseligen Burschen, die so manche durchwachte Spieler-Nacht auf ihrem Gewissen haben.

FAKTEN

- Hawaii-, Rave- und Country-Szenarien
- Fünf neue Musikrichtungen mit eigenen Tänzen
- Rund 100 neue Gegenstände, darunter Bullenruten und Wasserpfeife
- 25 neue Musikstücke, teilweise mit Sim-Texten
- Massenweise neue Teppiche, Tapeten, Badmoden & Co.
- Läuft nur mit den Original-Sims

Arbeit ist nur das halbe Leben – zwar hieß die vorige Sims-Erweiterung »Das volle Leben« und enthielt fünf neue Karrieren und diverse Bonus-Häuser, -Skins und -Objekte, doch erst in »Party ohne Ende« geht so richtig die Post ab.

Denn sind wir doch mal ehrlich: Nur vorm Fernseher sitzen, Bücher lesen oder ab und ein ein besinnlicher Abend mit Freunden hält auf Dauer keinen Sim bei der Stange. Ab sofort geht es rund: Bestellen Sie beim Party-Service ein kaltes Büffet, kaufen Sie sich eine DJ-Anlage und heizen Sie der gesamten Nachbarschaft mächtig ein. Drei verschiedene Ambientes stehen zur Auswahl:

Cowboy (yee-hah!), Luao (Aloha!) und Rave (uffz-uffz-uffz!). Dazu kommen fünf Musikrichtungen mit entsprechenden Tänzen: Rap, Techno, Disco, Beach, Hawaii und Country – für Abwechslung ist also gesorgt.

Brot und Spiele

Damit es Ihren Gästen nicht zu langweilig wird, sorgen teure Gimmicks wie ein elektrischer Bulle, Kostümleuten oder ein Lagerfeuer für Abwechslung. Am letzterem dürfen bis zu acht Sims Platz nehmen und sich Gruselgeschichten erzählen – wer weiß, vielleicht kommt ja mal ein Geist vorbei!



Kleider machen Leute – in diesem Fall zünftige Mächteger-Tuxen. Der Bulle mit der Luftfahrt markiert ebenfalls die Karrieren.

Veranstalten Sie eine Rave-Party im Wohnzimmer, schmücken Sie es mit einem kultig blinkenden Fußboden oder einem, der auch im Kollegenkreis immer beliebter werdenden Tanz-Käfige. Um genügend Leute in die Bude zu kriegen, rufen Sie per »Party Call« einen Schlag Freunde gleichzeitig an – aber Obacht: Geht's zu wild her,

zieht die Polizei Ihnen den Stecker raus und verdonnert Sie zu einer saftigen Geldstrafe.

Zu den rund 100 neuen Gegenständen gehören Geniestreiche wie ein Tisch, der gerade mal ein Fußbodendefekt belegt und an dem dennoch vier Personen Platz haben – der Küchenausbau kann warten. (Roland Austinat/mld)



ROLAND AUSTINAT

Wenn Sie die Sims lieben, brauchen Sie »Party ohne Ende«. Doch seien Sie gewarnt: Wenn Sie jeden Abend eine Feier veranstalten, leidet nicht nur der Job darunter – Sie kennen dann auch bald jedes Party-Umfeld so gut wie Ihren Stimmklub. Dafür können mir die Sims diesmal irgendwie cleverer vor, was das Verhalten bei Tisch und im Bedezimmer angeht. Ob die KI-Routinen heimlich frisiert wurden?

Ein dickes »Bäh!« geht an Electronic Arts: Die deutschen Sims-Internetseiten sind hemmungslos veraltet – der letzte Eintrag der »Neuigkeiten« stammt vom 10. April 2000. Gimmicks suchen Sie besser auf den US-Seiten.

»Spiel's noch einmal, Sim!«

WERTUNG THE SIMS: PARTY OHNE ENDE

PRO

- GEWALTIGES SIMS-FEELING
- VIELE NEUE GEGENSTÄNDE
- RECHT GÜNSTIG (40 MARK)

CONTRA

- LANGSAME ENTWICKLUNG ETWAS FRÜHÜCH
- GÜNSTIGKEIT KEINE PARTY

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

PCPLAYER
SPIELSPASS

78



Happy Birthday: Auch zum Geburtstag gilt's eine Party.

Rennspiel für Masochisten

JETBOAT SUPERCHAMPS

ENTWICKLER: Fiendish Games VERTRIEB: Xtend TESTVERSION: Import-Version vom März 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.xtendsoftware.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium V233, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte, 3-D-Beschleuniger HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/233, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte, 3-D-Beschleuniger

Toll: Die Kontrahenten fahren weiterhin auf der Ideallinie, wohingegen Sie ganz anders in die Bande manövriert werden



Hach, was ist das für ein Spaß – die Jetboats gaben wieder Gas. Und passen Sie gut auf, wir erzähl'n Ihnen was: Wer Superchamps gekauft hat, der denkt sich schnell – es war ein Schlag ins feuchte Ness. Plitschplitsch, plitschplitsch – das war's.

Zurück zur Werbung – beachten Sie bitte die herausragenden positiven Aspekte von »Jetboat Superchamps«: Im opulenten Haupt-Menü stehen Ihnen ganze zwei Spiel-Modi (Zeltrennen, Arcade) zur Auswahl, in denen Sie sich gegen drei mit allen Wassern gewaschene Kontrahenten bewiesen müssen. Um auf dem Siegertreppchen zu landen, muss die überwältigende Anzahl von drei Rennstrecken gemeistert werden. Auf die Gegner-KI hat Fiendish Games übrigens vorsichtshalber ebenso verzichtet, wie auf ein wenigstens halbwegs realistisches Crash-Verhalten. Gut so, denn da Sie auf Grund des drö-

Die Fernsicht geht in Ordnung – ne gut, zu sehen gibt es ohnehin nicht allzu viel

gen Renngeschehens sowieso nach spätestens fünf Runden das Handtuch werfen, wäre die Programmierung dieser Komponenten absolute Zeitverschwendung gewesen. Aber das Wasser ist gut animiert – auch wenn sich Ihr Gefährt nicht einmal annähernd nachvollziehbar auf dem feuchten Untergrund bewegt. Unerkärllich ist uns, warum in Ihrer Kiste ein 3D-Beschleuniger röheln soll: Ein GameBoy könnte das auch darstellen ... (cd)



CHRISTIAN DAXER

Ich liebe diese Art von Spielen! Gehören Sie auch zu den notorischen Meckerern, die mangelnde Innovation und fehlende Weiterentwicklung im Spiele-Bereich beklagen? Denn drehen Sie doch eine schnelle Runde in den Speedboats. Nach nur kurzer Zeit wissen Sie dann solche Spieleperlen wie etwa den vierten Aufguss der Siedler, Tomb Raider 14 oder C&C Tiberian Annihilation endlich wieder zu schätzen. Toll oder?

»Nicht mal als Freeware!«

Inserentenverzeichnis

Activision Deutschland GmbH	19
ak tronic	145
BOL Medien GmbH	31
CDV Software Entertainment AG	2, 21, 35
Egmant Interactive GmbH	17
Eidas Interactive	111
Electronic Arts	95 - 95
ELSA AG	213
Future Verlag GmbH	207, 209
Game It! Entertainment Software AG	137, 147
Infagrames Deutschland GmbH	92 - 93, 126 - 127
JaWaad Software Productions AG	29
Kach Media Deutschland GmbH	58- 61, 139
OKAY Safe	25
Ravensburger Interactive Media GmbH	115
Take 2 Interactive GmbH	214
Virgin Interactive Entertainment	107
Wial	137

Strategiespiel für Profis



DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

ENTWICKLER: Spellbound Entertainment VER-
TRIEB: Infogrames **TESTVERSION:** Beta vom
 März 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-
 PLAYER:** - **INTERNET:**
www.spellbound.de;
www.desperados-game.com **HARDWARE, MINI-
 MUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM **HARDWARE,
 OPTIMUM:** Pentium III/650, 128 MByte RAM

**Zwölf Fäuste für ein
 Halleluja: »Desperados:
 Wanted Dead or Alive«
 bringt den Wilden
 Westen auf den PC.**



Autsch! Ihre Truppe wurde von feindlichen Deputies entdeckt. Besser, Sie laden neu.

FAKTEN

- Sechs Hauptcharaktere mit eigenen Fähigkeiten
- Zehn verschiedene Spielergattungen
- Sechs Tutorial-Missionen
- 75 Gegnerarten mit eigenen KI-Routinen
- Schnellspeicher / Lade-Funktion
- Einblendbare Karte
- Jeder Level komplett einsehbar
- Verstecken in Häusern und Schatten möglich
- Umgebung beeinflusst das Spielgeschehen
- Jederzeit speicherbar

Wenn man heute durch den mittleren Westen der USA fährt, deutet nichts mehr auf wegemutige Revolverhelden hin, die einst in schöner Regelmäßigkeit Postkutschen mit dicken Lohntruppen überfallen haben. Ob es vielleicht deshalb so wenig Wild-west-Spiele gibt?

Andererseits trifft man auch nicht alle Tage Aliens oder Magier, die in

vielen PC-Titeln ihr Unwesen treiben. Doch zum Glück gibt's in der Kar-May-Nation Deutschland die Softwarefirma Spellbound Entertainment, deren »Desperados: Wanted Dead or Alive« das brachliegende Szenario zum Leben erweckt. Und das auf ganz hervorragende Art und Weise.

Wildwest auf dem PC

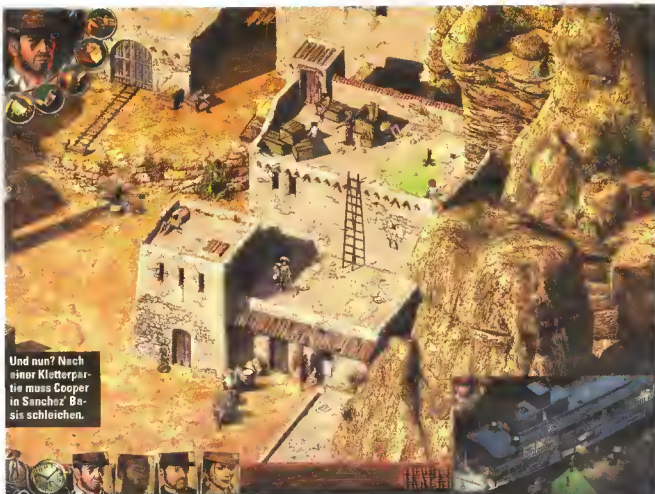
Die Story von Desperados ist herrlich klassisch: Die Züge der Eisen-



Dieses Gefecht zwischen Soldaten und Banditen sollten Sie für sich nutzen.

bahngesellschaft Twinings & Co. werden immer häufiger von Banditen überfallen. Trotz einer ausgelobten Belohnung von 15.000 Dollar traut sich keiner, es mit den Eisenbahnräubern aufzunehmen. Keiner bis auf einen: Kopfgeldjäger John Cooper, der den Anführer der Bande dingfest machen und die Belohnung einstreichen will. Anders als im Film »Zwölf Uhr Mittags« muss Cooper jedoch nicht allein gegen die Eisenbahnräuber antreten: Fünf Gefährten stehen ihm zur Seite, ohne deren Hilfe er besser zur Anprobe beim Sargtischer vorbeischaun sollte. Hm, aber die 15.000 Dollar durch sechs teilen? Na, wenn das Ihr größtes Problem ist...

Spätestens beim Ansehen der ersten Zwischensequenz sollte Ihnen klar sein, dass die Banditenjagd kein Sonntagsspaziergang wer-



den wird. Und mit Anspielungen auf Kino-Klassiker wie »Spiel mir das Lied vom Tod« (ein gelangweilter Schurke fängt eine Fliege) kommt gleichzeitig mächtig Atmosphäre auf, die bis zum letzten Level anhält. Das gilt auch für den Soundtrack: Die Wehmützig erklingt eine Mundharmonika, dann setzt kernig eine

chronosphern (unter anderem spricht Bruce Willis' deutsche Stimme Coopers Zeilen) vorgetragene Sprüche lassen einem die sechs wilden Jungs und Mädels so richtig ans Herz wachsen und sorgen für ausgesprochene Heiterkeit unter den Redakteuren, die sich immer wieder um den Testrechner scharten.

Dumme Sache: Kates Gefängnis in diesem Raddampfer ist sehr gut bewacht.

weise stecken diese in ganz deftigen Schwierigkeiten. Die kesse Kate hat beispielsweise beim Poker-Turnier etwas gemogelt, was ihren Mitspielern gar nicht gefallen hat – so müssen Sie Kate erst aus dem Gefängnis herauspauken, bevor Sie weiterziehen können. Aber die Zeit sollten Sie sich nehmen, denn: Jeder Hauptdarsteller besitzt spezielle Fähigkeiten, die Ihnen das Weiterkommen erheblich erleichtern und sich ungemein motivierend auf das Spielgeschehen auswirken. Wenn Sie etwa an einer Stelle nicht weiterkommen, hilft garantiert ein anderer Held.

»Ohne Hilfe Ihrer Gefährten landen Sie schnell beim Sargtischler.«

Gitarre ein – Sergio Leone hätte seine helle Freude an der Musik, die sein Landsmann Giovanni Vindigni für Desperados komponiert hat.

Auch die Dialoge der sechs Helden sind absolut köstlich. So knurrt ein deutlich gereizter Doc dem vorlauten Sam ein »Pass auf, sonst verpiss' ich dir gleich eine Dauer-Anästhesie« zu, worauf Sam antwortet: »Was für 'ne Amnestie?« Johns Kommentar dazu: »Mit euch beiden werde ich noch viel Spaß haben.« Solche von Profi-Syn-

Die glorreichen Sechs

Von El Paso, Texas, über Baton Rouge, Louisiana, führt Sie Ihr Abenteuer bis hinunter nach Mexiko. Ihre Mitsstreiter, wie etwa das schon erwähnte Duo Sam & Doc scharen Sie unterwegs um sich. Teil-



THOMAS WERNER

Applaus für Spellbound! Jungs, Ihr gebt mir den Glauben an die deutsche Designerkunst wieder – da kommen fast schon patriotische Gefühle in einem auf. Klar, vieles bei »Desperados« erinnert zunächst an das spanische Weltkriesspos »Commandos«, doch

»Applaus für Spellbound!« Euer Produkt ist tatsächlich mehr als ein Commandos-Klon im Wilden Westen. Wo soll ich bloß bei mit meinen Lobpreisungen beginnen: Bei den absolut lebendig wirkenden Städten, den originellen Fähigkeiten der Charaktere, den spannenden Missionen, der sehr motivierenden Story oder den humorvollen Dialogen? Nun, all das sind Zutaten, die in der hier gut verührten, genialen Mischung eine wahnsinnig dicke Atmosphäre ergeben. Und genau dieses Flair ist es, das den Spieler letztlich fesselt. Spellbound hat den Dreh offenbar raus und braucht sich vor den Großen der Branche nicht zu verstecken – im Gegenteil! Es ist nicht schwer, sich in Desperados zu verlieben – und diese Liebe hält sogar, was sie verspricht.

DIE COOPER-BANDE

Nicht alle die dicksten Freunde, doch sie stehen alle für einen ein.

JOHN COOPER



Wortkarger Kopfgeldjäger und Chef der Bande

SAMUEL WILLIAMS



Sprengstoffexperte, Feind für hitzige Frauen

DOC MCCOY



Zynischer Bürgerkriegsheld und Scharfschütze

KATE O'HARA



Hitzige Pokerspielerin, Coopers alte Freundin

SANCHEZ



Raue Schote, wacher Kern und bärenstark

MIA YUNG



Zierliche, gewitzte Affenbändigerin





Desperados: Wanted Dead or Alive



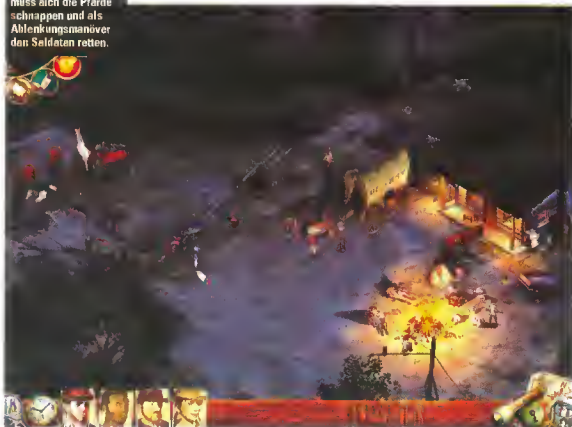
Heute keine Hausbesuche: Doc McCoy bricht in seinem Tutorial zur Abwechslung in sein eigenes Haus ein. Cooper und Sam staunen.

→ Der Reihe nach: John Cooper zwingt Feinde entweder mit der Faust oder dem Colt zu Boden. Mit seinem Messer schneidet er Seile durch, plekst Gegner an oder wirft sie mit Schwung auf einen Wachposten. Er kann außerdem steile Wände heraufklettern, mit seiner

Uhr Leute anlocken, jemanden tragen und Pferde satteln. Samuel Williams' Winchester

schießt weiter als Johns Colt. Dazu wirft der Sprengstoff-Narr Dynamitstangen, bedient Maschinengewehre und zündet TNT-Fässer an. Er kann Niedergeschlagene fesseln und sie mit Hilfe einer Schlange verletzen. Dritter im Bunde ist Doc McCoy (Pille?). Seine Buntline-Pistole hat eine besonders große Reichweite und verschießt auch

Missionsziele auf einen Blick: Ihre Binde muss sich die Platte schnappen und als Ablenkungsmanöver den Soldaten retten.



GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

■ **Spellbände** »Desperados« erklimmt mühelos den Taktik-Gipfel. Das knapp drei Jahre alte »Commandos« (Pyre Studio) muss sich ebenso wie das leicht abgewertete »Jagged Alliance 2« (Sir-Tech) geschlagen geben. »Fallout Tactics« aus dem House Interplay verknüpft gekannt Rollenspiel-, Echtzeit- und Rundenstrategie-Elemente. Das etwas sterile und eckelstärkere »Star Trek: Away Team« (Activision) fällt im Vergleich zu diesen Hits deutlich ab.

■ Desperados	87
■ Commandos	85
■ Jagged Alliance 2	85
■ Fallout Tactics	83
■ Star Trek: Away Team	76

Präzisions-, sprich: Scharfschützenmunition. Mit Gas-Phiole, die er auch mittels Ballons auf die Reise schicken kann, betäubt der Doc seine Widersacher. Er knackt außerdem Türen, heilt Verletzte, weckt Ohnmächtige auf und baut mit seinem Mantel eine Art Vogel-

scheuche, die Gegner in die Irre führt.

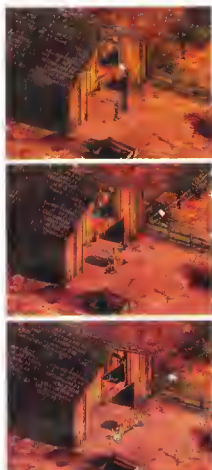
Kate O'Hara bringt Feinde in Wallung: Mit ihrem Strumpfband-Trick betört sie so manchen Halunken und versetzt ihm dann einen deftigen Tritt. Mit ein paar Spielkarten auf dem Boden legt sie eine Spur in einen Hinterhalt. Kates Derringer-Pistole ist nur begrenzt nützlich, dafür blendet sie Gauner mit einem Spiegel, kann sich lautlos auch über knarrende Holzbohlen anschleichen und darf in manchen Levels in ein schwarzes Abendkleid schlüpfen, in dem sie nicht angegriffen wird. Mia Yung ist die zweite Frau im Team: Mit einem Blasrohr verschießt sie Giftpfeile, lockt mit einer Pfeife Schurken an, nimmt ihnen mit Blendböllern die Sicht und versteckt sich geknackt in einem leeren Fass. Mias Affe, Mr. Leone, lenkt Übeltäter ab oder greift sie sogar an. Der mit einer Schrotflinte bewaffnete Mexikaner Sanchez ist der Mann fürs Grobe: Er wirft mit Steinen um sich, schiebt schwere Gegenstände umher, trägt zwei Personen oder ein Maschinengewehr, schickt mit einem Rundumschlag gleich mehrere Leute ins Reich der Träume und räumt mit bis zu drei Personen besetzte Häuser leer. Sein Tequila haut den stärksten Revolverhelden um, mit einer vorgetauchten Siesta lockt Sanchez nicht allzu helle Halunken an.



Treffert Cooper freut sich – jetzt darf der Doc bloß nicht den Boden unter den Füßen verlieren.

Nett: Einige wenige Gebäude lassen beim Betreten ihr Dach in Luft auf.





Gute Nacht: Ein fallender Haubkern schickt zwei Wachen zu Boden.

Wenn Sie diese Infos etwas erschlagen sollten: Keine Angst, im Spiel bekommt jeder Charakter ein eigenes Tutorial verpasst, das sich erfreulich nahtlos in die Story einfügt und Sie mit den wichtigsten Fähigkeiten der Figur vertraut macht.

Spiel mir das Lied vom Tod

Jetzt müssen wir doch mal den Namen »Commandos« ins Spiel bringen. Denn Desperados' Design lehnt sich deutlich ans Echtzeit-Taktik-Spektakel der Pyro Studios an. So besitzen Ihre Gegner ebenfalls so genannte Sichtkegel, die Ihre Blickrichtung verdeutlichen. Die Sichtkegel können insgesamt sechs Farben annehmen. Die drei häufigsten sind grün, gelb und rot. Grün, wenn etwa eine patrouillierende Wache keinen Verdacht schöpft. Gelb, wenn ein Geräusch oder etwas in seinem Sichtfeld Ihre Aufmerksamkeit erregt hat. Rot, wenn Sie sich im Blickfeld des Feindes befinden. Wenn sich der Sichtkegel dann noch auf Sie fokussiert, heißt es, die Beine in die Hand nehmen und in einem Versteck warten, bis sich die Lage wieder beruhigt hat oder den Gegner so schnell wie möglich ausschalten. Letzteres sollten Sie jedoch äußerst vorsichtig durchführen, denn wildes Herumgeballere lockt nur weitere Wachen auf den Plan, die dann kurzen Prozess mit Ihnen machen. Je nach Farbe wird auch die Hintergrundmusik immer dramatischer – als wäre Ihre

Entdeckung nicht schon nervenaufreibend genug. Die drei weiteren Kegelfarben sind schwarz (von Mias Pfeil vergiftet), rosa (von Kates Strumpfbandtrick betört) und orange (ein Gegner bedroht Sie oder andersherum). Nachts reicht die Blickweite der Bösewichter nicht so weit wie am Tag, dafür sind die Jungs deutlich hellhöriger. Passen Sie also auf, dass Sie sich nicht versehentlich auf einer knarrenden Veranda an einen finsternen Typen anschließen.

Eine Handvoll Gegner

Ein Extralob gebührt an dieser Stelle KI-Designer Martin Kuppe. So gibt es 25 Gegnertypen mit jeweils unterschiedlicher künstlicher Intelligenz, die manchmal Kollegen um Hilfe rufen, draufgängerisch Ihrer Bande nachsetzen oder geschickt in Deckung gehen, wenn sie angegriffen werden. Teilweise laufen wie in »Half-Life« Skripte ab, welche die feine Atmosphäre des Spiels noch verdichten.

Neben den Sichtkegeln stehen Ihnen noch ein paar andere Hilfsmittel zur Verfügung: Auf einer Karte sehen Sie nicht nur alle Gegner und neutralen Personen, sondern auch Munition und sonstige Goodies eingezeichnet. Mit dem Vorhänge-schloss-Symbol verfolgen Sie den Weg einer beliebigen Figur, eine Lupe erlaubt Ihnen, ins Bild hinein- oder daraus herauszuzoomen. Mit dem Uhr-Symbol planen Sie so genannte Quick-Actions: Handlungsabläufe für beliebige Helden, die dann auf Knopfdruck abgespielt wer-



Das war knapp: Kate hat sich südlich vom Zug in Sicherheit gebracht, ihre Kameraden werden auf den Bahnsteig festgehalten.

den. So zündet Sam beispielsweise eine Lunte an und zieht sich dann in sichere Entfernung zurück, während John aus der Deckung hervorkommt und mit einem Messerwurf einen abgelenkten Halunken ausschaltet.

Stirbt einer aus Ihrer Truppe, ist das Spiel vorbei – treffen Sie versehentlich einen Zivilisten, dürfen Sie ebenfalls den letzten Spielstand laden. Freundlicherweise ist die Munition für Standardwaffen unbegrenzt vorhanden, jedoch müssen Sie ein leeres Magazin wieder von Hand auffüllen.

Wenn Sie Desperados einmal angefasst haben, werden Sie damit so schnell nicht wieder aufhören können – und das ist doch die beste Wirkung, die ein Spiel haben kann, oder? (Roland Austinat/md)



ROLAND AUSTINAT

»Desperados« ist alles andere als eine billige »Commandos«-Kopie: Flair und Detailreichtum des Spiels sind ungeheuer. Seit »Law of the West« für den C64 habe ich nicht mehr so einen Spaß mit einem Wildwest-Titel gehabt. Die in die Handlung eingebetteten Tutorials sind eine Wonne, die Dialoge erfrischend spritzig und die tolle Grafik sorgte dafür, dass mehr als einmal ein Kollege an meinem Rechner stehen blieb, um die Abenteuer der Cooper-Bande zu verfolgen.

Sicher, Desperados Spieldesign ähnelt dem spanischen Weltkriegs-Kollegen, doch es gibt weitaus schlechtere Vorbilder. Und genug neue Elemente bringt das Spiel außerdem mit. Nach Gothic im letzten Monat ist Desperados damit schon der zweite richtig gute Titel aus Deutschland – sollte es Hoffnung für unsere »Pommesebuden Manager«-gebeutelte Nation geben? Allen Strategie- und Western-Fans sei Desperados wärmstens ans Herz gelegt.

»Flair und Detailreichtum sind ungeheuer.«

WERTUNG DESPERADOS

- ▲ PRO
- TOLLE WESTERN-AMBIENTE
- HINTERGRUNDMUSIK
- LANGER SPIELSPASS
- ▼ CONTRA
- MAGISCHE ANIMATIONEN

GRAFIK:	80
SOUND:	90
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	~

PCPLAYER
SPIELSPASS
87



Nimm eine Karte, Gringo!

Echtzeit-Strategiespiel für Fortgeschrittene

THREE KINGDOMS IM JAHR DES DRACHEN

ENTWICKLER: Object Software VERTEILER: Eidos Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 8 (Netzwerk, Internet); bis 2 (Nullmodem) INTERNET: www.eidos.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 2-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/300, 64 MByte RAM, Grafikkarte mit 8-MByte-Grafikkarte

Wie »Age of Empires 2« wohl ausgesehen hätte, wäre es im Fernen Osten zur Welt gekommen? Bestimmt nicht viel anders als diese Kimono-Keilerei.

Die beiden am unteren Bildrand prangenden Anblick-Karten stehen für die Hauptkarte (links) und die Landschaft (rechts). (1024 x 768)



FAKTEN

- 3 Kampfgänge
- 32 Einzeleinheiten
- Rund 100 Erfindungen
- 6 Rohstoffe
- Naturkatastrophen
- Separate Stadt- und Landschaftskarten
- Einheiten gewinnen an Erfahrung und müssen versorgt werden
- Ausnehmend große Gebäude
- Heldenrekultierung
- Minimales magisches System
- 2 Auflösungen (1024 x 768 und 800 x 600)

Auf den ersten und auch auf den zweiten Blick erinnert »Three Kingdoms« schon ziemlich an den Microsoft-Megaseller Age of Empires 2 aus dem Hause Ensemble Studios.

Beide Spiele beziehen ihren Reiz vor allem aus der hübsch anzusehenden, isometrischen Darstellung mit den schmucken Gebäuden und naturgetreu animierten Reitern, Schwertkämpfern und Bogenschützen. Zwar stolzieren diese fernöstlichen Heerscharen nicht ganz so elegant herum wie die ritterlichen Armeen des Genre-Konkurrenten, immerhin schauen aber die überdimensionierten Bauten mindestens ebenso prächtig aus. Der Spielverlauf ist dabei allerdings etwas kom-

plexer als üblich. Sicherlich, auch hier bauen Sie wieder Kasernen, Farmen, Werkstätten, und dort sollten Sie eine ansehnliche Schar von Krieger züchten, um mit diesen den Feind zu verdreschen. Aber die Aufstellung der Armee und die Sicherung des Rohstoff-Nachschubs ist vergleichsweise aufwändig. Neben Steuergeldern und dem obligatorischen Holz- und Steinabbau müssen Sie gleich vier Nahrungsmittel produzieren. Jede Farm und jede Werkstatt beherbergt maximal

»Ein großer Feldherr mag sich nicht mit solchen Banalitäten wie Nachschubsorgen herumärgern.«



In der niedrigen Auflösung ist der gebotene Bildausschnitt erg klein und viel zu unübersichtlich. (800x600)

fünf Arbeiter, die dort zu einer bestimmten Tätigkeit wie etwa der Feldbestellung eingeteilt werden und nach einem Weichen immer erfahrener und damit auch produktiver werden. Überhaupt sind Arbeiter die einzigen Einheiten, die Sie direkt produzieren dürfen. Die Weiterbildung zum Schwertkämpfer, Pikener oder Bogenschützen erfolgt in speziellen Gebäuden. Und wenn Sie ein Anhänger der alten Reiter-schule sind, müssen Sie noch eine Pferdezucht eröffnen und die Güle einzeln ihren Söldnern zuordnen.

Versorgungsprobleme

Falls Sie einen Angriff wagen wollen, wird's noch etwas komplizierter. Ihre Hauptstadt samt allen Einheiten befindet sich nämlich auf einer separaten Stadtkarte. Dort wird die Truppe automatisch versorgt. Sobald sich Ihre Mannen allerdings vor die Stadttore und damit auf die Außenweltkarte wagen, müssen Sie mit Versorgungswägen, etlichen Zwischencamps und Rohstoff-Pendlern umhüschelt werden. Anderenfalls droht deren Kampfkraft ins Bodenlose zu sinken. Wer sich dennoch heraus traut – etwa um eine befestigte, feindliche Stadt zu erobern –, kann sich zuvor mit origi-

nellen Belagerungswaffen wie Sturmleitern oder Katapulten eindecken. Oder es sein lassen und mit dem Schwert eine Bresche in das feindliche Stadttor schlagen. Das klappt besonders schnell, wenn Sie zuvor in den Kneipen einen kampfkraftigen Söldner-Helden unter Vertrag genommen haben.

In der Außenwelt finden Sie neben Rohstoffminen, gegnerischen Hauptstadt-Eingängen und Wäldern oftmals kleine Ansiedlungen. Wenn Sie diese durch einen kurzen Kampf erobern, fließen Ihnen zusätzliche Steuergelder zu, die Sie für Truppen-Upgrades und Naturkatastrophen gut gebrauchen können. Letztere treten nämlich gerne per Text-einblendung auf und sorgen für schlechte Stimmung und abfließen der Ressourcen. (md)



Naturkatastrophen gehen meistens ganz schön ins Geld.



MANFRED DUY

Der dicke Pflarfuß an diesem hübschen und solide eingedeckten Gemetzel: Es ist für ein fixes Echtzeit-Strategiespiel - das es eigentlich sein will - zu umständlich, besitzt aber bei weitem nicht genügend taktischen Tiefgang, als dass man sich stundenlang in dessen Eigenheiten verlaufen möchte. Welcher große Feldherr mag sich schon mit solchen Banalitäten oder gar Problemen mit der Schweinezeit herumärgern, wenn er gerade einen alles entscheidenden

»Mühsam, sehr mühsam.«

Großangriff vom Zaun gebrochen hat? Ganz zu schweigen davon, wie lange es dauert, bis man überhaupt eine ausreichend große Truppe beisammen hat: Um einen einzigen lausigen Reiter zu erhalten, muss ich erst einen Farmer produzieren, ihn in die Kaserne schicken und zum Kämpfer ausbilden. Parallel dazu wird im Stall ein Pferd produziert, der Kämpfer zum Gaul beordert und nebenbei denken Sie ausführlichst über die Versorgungsprobleme einer riesigen Angriffsarmee nach. Mühsam, sehr mühsam - und nicht gerade die ideale Spielweise für einen unbeschwerten Angriffskriegler wie mich.

WERTUNG THREE KINGDOMS

PRO

- SCHÖNE GUT AUS
- VIELE SPIELELEMENTE
- GUTE STORY

CONTRA

- KEIN NEUER SPIELFELD
- KÜNSTLICH KOMPLIZIERT
- UNGLÜCKLICHE STEUERUNG

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

PCPLAYER
SPIELSPASS

69

DIE BUCH-VORLAGE



Die Story entstammt einem historischen, chinesischen Roman aus dem 14. Jahrhundert. Die dort beschriebenen



Ereignisse werden bis heute durch Geschichtstexteherzähler überliefert. Sie bekommen eine englische Ausgabe bei www.chinesemail.com.

Actionspiel für Einsteiger

EXPLOMÄN



ENTWICKLER: Soft Enterprises VERTRIEB: CDV TESTVERSION: Verkaufsversion SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: Bis 8 (an einem PC, Netzwerk, Internet) INTERNET: www.cd-explomaen.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 64 MBByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/350, 3D-Karte mit 16 MBByte Video-RAM



Und zack, schon wieder haucht ein gemeiner Fliegenpilz sein Leben aus.

Woran liegt es wohl, dass kaum noch Arcadeispiele für den PC erscheinen? Wahrscheinlich daran, dass die meisten Entwicklern schlicht und einfach die guten Ideen ausgegangen sind.

Einen weiteren Beweis für diese Thesen liefert der »Explomän«, der als 3D-Variante der stark verstaubten Labyrinth-Jagd »Bombermann« daherkommt. Wahlweise als Roboter, Alien oder Menschlein flitzen Sie durch ein von schrill oben gezeigtes Heckenlabyrinth. Das ist in etwa zwei bis vier Bildschirmen groß und kommt in insgesamt 80 Variationen daher. Allerdings freit der Felsenstein den freien Durchmarsch, außerdem wuseln 15 drollige Gagnetypen wie Eisbären, Schildkröten oder Höpfpilze umher. Deren Berührung kostet jeweils ein Bildschirmen, mancher Gegner wirft sogar blindlings mit Bom-

ben um sich. Und da sind wir auch schon beim Thema, denn Ihr Charakter besitzt ebenfalls unendlich viele Bomben. Die lassen sich überall platzieren und explodieren nach wenigen Sekunden. Ihr Ziel ist es jeweils, sämtliche Gegner in die Luft zu sprengen. Dies ist nicht weiter schwierig, denn die dummen Karle besitzen weniger Jagdtrieb als (Gott hat Sie selig) die »Pac-Man«-Geister. Stattdessen laufen sie stur geradeaus, bis sie an ein Hindernis prallen und dann wieder umdrehen. Um so heikler dagegen ist das knackige Zeitlimit, zudem sind die 13 Extras, die nach Wegsprengung

von Felsen und Blumen zum Vorschein kommen von eher zweifelhaftem Nutzen. Zwar führen manche zur Unverwundbarkeit oder beschleunigtem Trab, andere dagegen verkehren die Tastaturbefehle in ihr Gegenteil oder führen dazu, dass Ihr Held automatisch schnell explodierende Bomben ablegt - und so was kann ja der Gesundheit durchaus abträglich sein. (md)

WERTUNG
EXPLOMÄN

PCPLAYER

45



MANFRED DUY

Na gut, das niedliche Herumgesprengere führt insbesondere im Mehrspielerbetrieb zu kleinen Schmunzelanfällen, auch sind die niedlichen Knuddelbären, Pilze und Zauberhüte durchaus knuffig und die eingängige Tastatursteuerung geht ebenfalls recht flott von der Hand.

Allerdings verliert der Reiz des schlichten Spiels bereits zur Blütezeit der Bombermanner im Rekordtempo, und hier ergeht es mir genauso. Zumal sich der simple Ablauf in sämtlichen Leveln auf eine einzige schlichte Erfolgsformel reduzieren lässt: Rennen - Bomben schleichen - abhauen. Und so was wird selbst dem fanatischsten Straßenkämpfer halt irgendwann mal zu blöd.

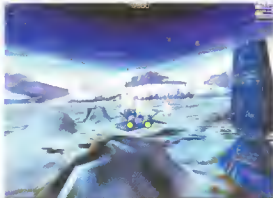
»Ungenügend variiert.«

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

G-TOK

ENTWICKLER: Guildhall Leisure VERTRIEB: Acid Software TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: – INTERNET: www.guildhallleisure.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

Miese, gemeingefährliche Aliens haben immer nur eins im Sinn – totale Vernichtung der Menschheit!



Auf einigen Planeten ist es durchaus kühler. (Alle Bilder Direct 3D, 1024 x 768)

Das ausgesprochen originelle Szenario dient dazu, eine kleine Ballerei in Szene zu setzen, bei der Sie irdische Bauwerke auf einer Reihe Planeten verteidigen müssen. Diese haben übrigens – laut Schachteltext – »unterschiedliche und gegensätzliche Grafiksätze«. Die Außerirdischen schweben dazu über den Gebäuden, Sie schießen Sie ab. So einfach ist das ... Versagen Sie dabei, ist nicht gleich

alles verloren, sondern Sie müssen im freien All die Aliens abknallen. Power-ups helfen Ihnen, mit Teleportern springen Sie durch die verschiedenen Sektoren, die Sie bewachen müssen. Die Gegner warten dabei mit zielsuchenden Minen und anderen Unglücksboten auf. Die Tastatursteuerung wird auch nach längerer Beschäftigung mit dem Spiel nicht eingängig, die Grafik fesselt ebenfalls nicht lange an den Bildschirm. (mash)



Diese Türme müssen Sie beschützen.

WERTUNG

G-TOK

SPIELSPASS

33

PCPLAYER



MARTIN SCHNELLE

Na ja, was soll man sagen? Eins dieser namenlosen Billig-Produkte eben, mit keinen besonders hervorstechenden Merkmalen. Hmm, die Steuerung fällt da vielleicht drunter, die viele, viele Finger erfordert, will man Fähigkeiten wie den Tarnschild oder den plötzlichen Rückzug aktivieren. Und wer hat sich eigentlich diesen Namen ausgesucht? Keiner kann mir erklären, was

»Eins dieser namenlosen Billigprodukte.«

Das alles erinnert an Jahrzehnte alte Spiele, zumindest sieht die Optik ganz nett aus, die Sichtweite ist aber katastrophal kurz. Monotone Synthie-Musik zeigt, dass immer die akustische Untermalung eine Rolle spielt, auch im negativen Sinn, wie hier. Es bleibt milde Langeweile.



BEST OF

HIER KOMMEN NUR



Simulation für Profis

ATC SIMULATOR

ENTWICKLER: Aerosoft VERTRIEB: Aerosoft TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.atc-simulator.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/300, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/400, 128 MByte RAM, Headset



Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Vom Boden aus ist der Flugverkehr oft viel interessanter!

Zumindest stressiger als für manchen Piloten, was wohl jeder Fluglotse bestätigen könnte. Was am Arbeitsplatz für Adrenalinschübe sorgt, könnte doch wohl auch am heimischen

PC fesseln – so dachten wohl auch die Entwickler dieser Simulation. Aus dem Monitor wird ein Radarschirm, per Tastatur tippen Sie die Befehlskürzel für die dort auftauchenden Maschinen ein. Wer mag, kann auch ein Headset für Spracheingabe nutzen. Das Programm simuliert 48 amerikanische Anflugkontrollstationen zu



Die Qual der Wahl: 48 Szenarien.

verschiedenen Uhrzeiten, in denen Sie sich um die startenden und landenden Maschinen zu kümmern haben. Landende Flugzeuge werden jedoch nur in die Nähe des jeweiligen Flughafens dirigiert und dann fachmännisch dem dortigen Tower

übergeben. Alle Flüge werden nicht von einem Zufallsgenerator erzeugt, die Flugpläne stützen sich auf reale Daten. Anfänger sollten Gebiete mit geringer Flugaufkommen wählen, denn sonst wird es am Himmel sehr rasch allzu hektisch und unübersichtlich. (tw)

WERTUNG SPIELSPASS
ATC SIMULATOR
PCPLAYER **56**



THOMAS WERNER

Okay, lieber Leser – wenn Sie diesen Artikel tatsächlich bis hierhin gelesen haben, dann interessieren Sie sich wohl wirklich für Fluglotsen-Simulationen. In diesem Fall kann ich Ihnen den ATC Simulator trotz deutlicher Schwächen wie einer Absturzneigung, der recht unkomfortablen Bedienung und der schlichten Präsentation tatsächlich empfehlen. Für

»Für Hobby-Fluglotsen.«

Hobby-Fluglotsen ist dies eben derzeit der beste Kauf. Spielernaturen, die sich nicht in die raue Realität mitsamt ihrer Fachbegriffe einarbeiten möchten, sollten hingegen hiermit gewarnt sein: Der ATC Simulator ist eindeutig etwas für Profis und nichts, was schon beim bloßen Zuschauen Spaß macht. Faszination fürs Thema ist ein Muss!

INFOGRAAMES

DIE BESTEN REIN!

nur DM

29.95*

jedes Spiel

(außer ANNO 1602: 39.95*)

Wer hier rein will, muß zu den Besten gehören. Denn in die BEST OF INFOGRAAMES-Ränge kommen nur echte Top-Titel oder Spiele mit besten Wertungen. Wer drin ist, hat es geschafft. Also keine Zeit verlieren, sondern los – sonst ist Game Over bevor Du angefangen hast.

BEST OF INFOGRAAMES ist erhältlich bei

KAUFHOF + HORTEN
Eine Welt voller Ideen

und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

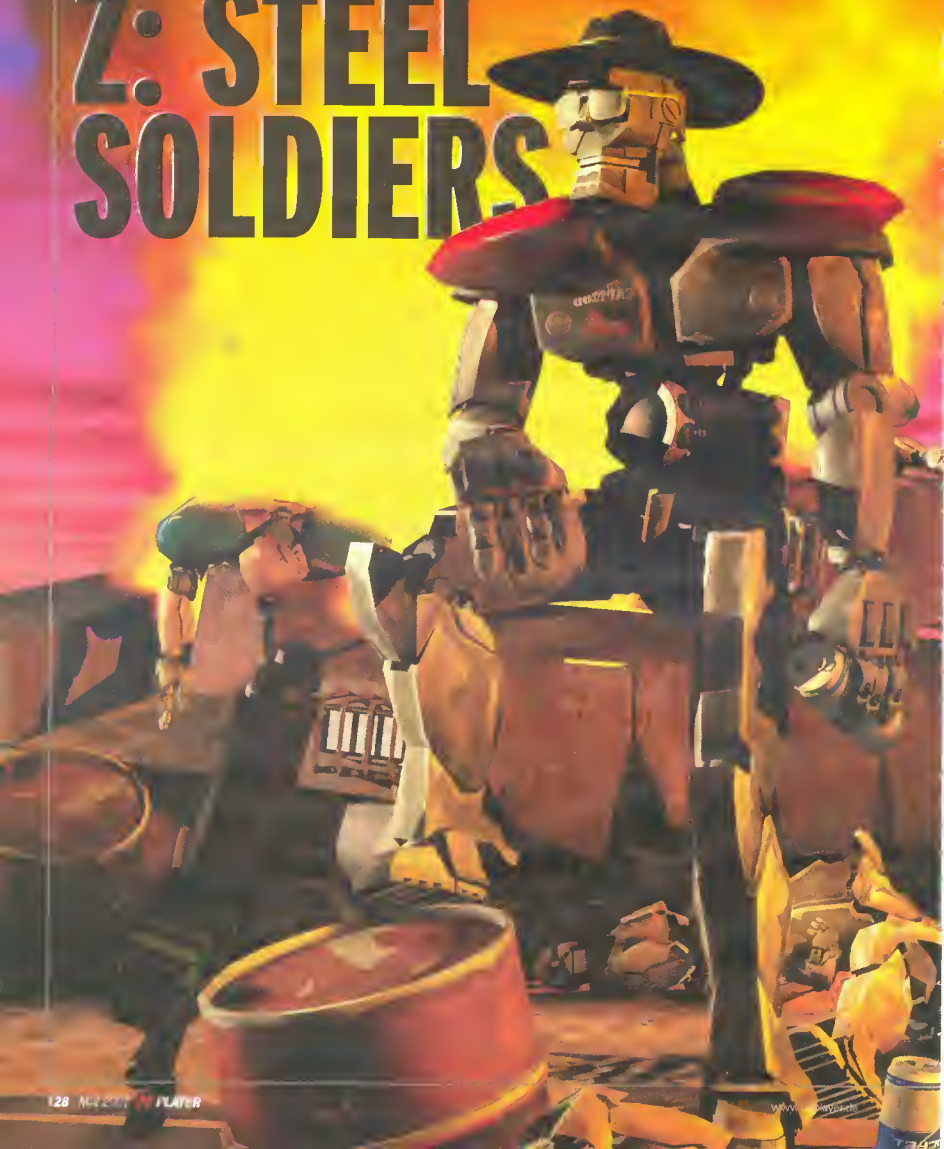
Distributed by

INFOGRAAMES
www.de.infoframes.com

*empfohlener Verkaufspreis

50% Logos für Fortgeschrittene und Profis

Z: STEEL SOLDIERS



ENTWICKLER: The Bitmap Brothers VERTRIEB: Big Bang Interactive TESTVERSION: Beta vom März 2001 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTIPLAYER: bis 8 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.bitmap-brothers.co.uk HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/300, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 64 MByte RAM

Die Akkus der nikotinsüchtigen Kampfroboter sind wieder aufgeladen. Aber bescheren die coolen Androiden der legendären Designschmiede Bitmap Brothers wirklich das erwartete Comeback?

Maschinen haben keine Gefühle: Sie verrichten brav ihr Tagewerk, haben manchmal den einen oder anderen Getriebeschaden und sind nach ihrem Ableben leicht ersetzbar.

Zumindest Letzteres trifft auf die leserlichen Roboter aus »Z. Steel Soldiers« zu. Wo ansonsten der Verlust eines tapferen Soldaten das Herz jeder Truppe in Stücke reißt, rollt hier aus dem Presswerk in wenigen Sekunden ein passender Ersatz hervor.

Der schnelle Nachschub an Soldaten motivierte die beiden verfeindeten Seiten aus dem ersten Teil »Z.« ziemlich lange. Erst nach stolzen 509 Jahren Kampf dachten die »MegaCom Corporation« und die »TransGlobal Empire« über einen Waffen-

stillstand nach. Und nach einer solch ausgiebigen Schlichte währte dieser auch recht lange, nämlich ganze neun Monate. Nun bekommen auf dem Planeten Rigal, dem Ort des Geschehens, beide verfeindeten Truppen plötzlich aus unbekannter Quelle Feuersalven vor den Latz geknallt. Jeder gibt natürlich dem anderen die Schuld und so beginnen beide Parteien, ihre Androiden wieder von den Ladestationen zu entfernen.

Dreidimensionaler Durchblick

Wie hat sich die Welt doch in diesen angeblichen neun Monaten verändert. Die pixeligen Landschaften von einst wichen relativ ansehnlichen 3D-Welten. Drei verschiedene Klimazonen – starre Eislandschaften,

düstere Wüste und leuchtige Regenwälder – wollen jetzt erobert werden. Das Geschehen lässt sich dabei selbstverständlich stufenlos drehen und zoomen. So bleibt zwar nicht immer die Übersicht erhalten, dafür aber sind Sie direkter im Geschehen. Abstriche gibt es allerdings bei den Zwischensequenzen: Die schönen Render-Szenen von einst wichen mäßig animierten Zeichentrickfilmen.

In der Regel starten Sie jeden Level mit einer kleinen Truppe von Kampf- und Konstruktionsrobotern. Herzstück ist Ihre Basis, in der Sie nebenbei auch die besagten Androiden produzieren. Ihr Einflussgebiet ist zunächst begrenzt und durch ein rot-markiertes Territorium definiert. Dort dürfen Sie nach Herzenslust und ganz nach finanziellem →



**VIDEO
AUF CD A**

FAKTEN

- 30 Karten
- 3 unterschiedliche Territorien
- Verschiedene Fahrzeuge (Hubschrauber, Panzer, Jeeps...)
- Automatische Verteidigungsanlagen
- Territoriale Eroberung als ausschlaggebendes Strategie-Element



Sturmangriff auf eine Dschungelbasis – da wackeln die Palmen



Berät zum Abmarsch mit leichtem Sturmgepäck.

Z: STEEL SOLDIERS IM VERGLEICH

Black & White (Spielspaß 93; Test in 4/2001)

Keine Frage: Peter Molyneux' Strategie-Meisterwerk glänzt mit optischen und inhaltlichen Raffinessen wie zurzeit kein anderes Spiel. Als göttliches Wesen sind Sie für das Wohlsein eines Inselvolkes zuständig und müssen nebenbei eine Kreatur großziehen, die als Ihr Stellvertreter fungiert.

**Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 (Spielspaß 85; Test in 11/2000)**

In einer fiktiven Vergangenheit kämpfen Sie in der Rolle der Sowjets gegen ein Nazi-Regime. Wie auch in «Z», so tritt dabei der Aufbau zu Gunsten der Kämpfe in den Hintergrund. Obwohl das Spielprinzip nichts wirklich Neues bietet, macht «Alarmstufe Rot 2» dank ausgefallener Gegner-KI und interessanter Geschichte jede Menge Spaß.

**Earth 2150: The Moon Project (Spielspaß 80; Test in 11/2000)**

Auf dem Mond bastelt eine machtgeliebte Organisation an einer Superwaffe. Als Friedensschützer oder Mächtegegn-Welteroberer errichten Sie sich auf dem Erdsatelliten in düsterer 3D-Grafik Ihre Basis. Zahlreiche unterschiedliche Fahrzeuge und Tunnelbau ermöglichen viele taktische Möglichkeiten.

**Z: Steel Soldiers (Spielspaß 78; Test in 5/2001)**

Von der Masse der gängigen Echtzeit-Strategiespiele hebt sich Z: Steel Soldiers durch die schrittweise Gebietseroberung ab. Je mehr Territorien Sie besitzen, desto schneller wächst Ihr finanzieller Spielraum. Geschmackssache bleibt allerdings die 3D-Grafik. Auch der Aufbauaspekt kommt wohl für einige Spieler zu wenig zum Tragen.

**America: No Peace beyond the Line (Spielspaß 75; Test in 2/2001)**

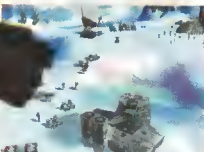
Statt Roboter sind hier Cowboys und Indianer die Akteure in einem Wilder-Westen-Strategiespiel. Als Rothaut oder europäischer Emigrant setzen Sie Ihre speziellen Talente ein, um den Gegner zu vertreiben. Von der Optik her ist America deutlich von Microsofts «Age of Empires» inspiriert worden.

**Three Kingdoms: Fate of the Dragon (Spielspaß 69; Test in 5/2001)**

Noch ein Age-of-Empires-Klon. Diesmal gehen Sie im alten China mit Schwert und Bogen gegen Ihre Feinde vor. Wie auch in America erweckt das endere Spielzenario Interesse, schafft es aber auf Grund des umständlichen Spielverlaufs nicht, Microsofts Strategie-Referenz das Wasser zu reichen.



0 mal stilles T: Artillerie-Angriff von einer Anhöhe aus.



Nur mit gut ausgebauten Basen wird der Sieg möglich.

→ Spielraum Ihre Gebäude, wie beispielsweise Roboter- und Fahrzeugfabriken oder auch Verteidigungsanlagen errichten. Bald werden Sie im Zuge dessen aber unter Platzmangel leiden. Kein Problem: Sie schicken

einfach Ihre Truppen in ein leeres oder verfeindetes Territorium zu einer sich drehenden Säule – im Spiel einfach Flagge genannt. Sobald die mechanischen Jungs dort angekommen sind und ein eventueller Gegner Sie in Ruhe lässt, nehmen Flagge und Gebietsmarkierung Ihre Spielfarbe an und

Sie dürfen sich weiter ausbreiten. Der Besitz von Territorien ist der notwendige Schlüssel zum Erfolg. Denn Ihre Ländereien beschern Ihnen in jeder Minute eine bestimmte Summe an Credits – quasi virtuelle Steuereinnahmen. Mit diesen investieren Sie in neue Fabriken und Soldaten, die dann weiter ins Feindes-



THOMAS WERNER

Soviel Wasser auch immer die Themse herabfließen mag, die Bitmap Brothers scheinen nicht aus ihren alten Fehlern zu lernen. Am coolsten wirken die abgedrehten Roboter nach wie vor als Artwork. Im Spiel kommen die Blechgesellen kaum positiv rüber, zumal sie im Vergleich zu den Gebäuden und Fahrzeugen wie leicht zu übersehende Zwerge wirken. Auch die aus dem ersten Teil wiederverwertete Idee mit der Eroberung verschiedener Gebiete wirkt heute nur noch mäßig originell. Dreidimensionale Grafik haben Strategien ebenfalls schon zu Gesicht bekommen, sie ist zudem noch nicht einmal überdurchschnittlich hübsch. Einen Orden hätten die Londoner Jungs verdient, wenn die typischen 3D-Orientierungsprobleme von ihnen gelöst worden wären, doch auch hier ist alles wie bei fast sämtlichen anderen Titeln. Immerhin – die Bedienung ist leicht zu erlernen, die Spielidee verständlich, da ist zumindest eine Frustfalle entschärft. Ansonsten ist »Z: Steel Soldiers« leider eher etwas für Hardcore-Spieler, die auch ohne vernünftige Geschichte und Atmosphäre leicht stiefirrende Karten erobern wollen. Alles in allem: zuviel Mittelmaß, zu wenig Neues. Schade!

»Nicht aus den alten Fehlern gelernt.«

SO SPIELT SICH Z: STEEL SOLDIERS

Der Feind hat sich in diesem Level ganz schön breit gemacht und beherrscht schon zu Beginn des Spiels den größten Teil der Karte. Ihre undankbare Aufgabe: Vernichten Sie den Gegner und erobern Sie seine Flaggen.

Ganz so schlecht sieht es nicht aus: Sie besitzen bereits eine kleine Kompl-truppe und eine Roboterfabrik. Doch Ihre finen-ziellen Mittel sind auf Grund weniger eige-ner Gebiete recht mager.



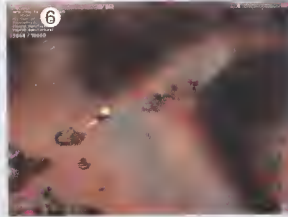
Sie mechen aber das Beste draus: Geben Sie in der Roboterfabrik so viele Einheiten in Aufreg. wie Ihr Budget zulässt.

In nächster Nähe entdecken Sie ein unbesiedeltes Territorium. Sie reißen es sich natürlich gleich unter den Nagel und erobern nebenbei die zugehörige Roboterfabrik. Und mit den zusätzlichen Credits ist auch die eine oder andere Einheit mehr drin.



Ihre Basis verfügt bereits über eine ausgeprägte Infrastruktur. Leider können Sie noch keine Einheiten produ-zieren, um Brücken oder Gebäude zu erobern. De hilft nur nackte Gewalt: Sie zerstören einfach die feindlichen Gebäude.

Ebenso gehen Sie mit dieser Roboterfabrik vor: Denn falls der Gegner die Fahne zer-ückerebert, kann er mit dem Trüm-merhaufen nichts mehr einfangen.



Während Ihrer Exkursionen wer der Feind nicht unetig und ist in Ihr Gebiet eingedrungen. Keine Sorge: Die installierten Selbstschessen-lungen Ihrer Konstruktions-roboter bereiten der schwächigen Invasion ein schnelles Ende.

Uns ergeht es auch nicht viel besser: Als wir unserem Nach-barn einen Besuch abset-ten wollen, geraten wir in einen Hinter-holt, der mit uns kurzen Prezess macht.



Wenigstens wissen wir jetzt, dass der Gegner gut gerüstet ist. Jetzt heißt es eifrig Einheiten produzieren und hoffen, dass unsere Verteidigungsbarrieren dem Feind so lange standhal-ten, bis unsere Truppe wieder eine einnehmbe-re Stärke besitzt.

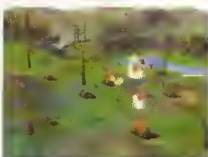
Soldiers



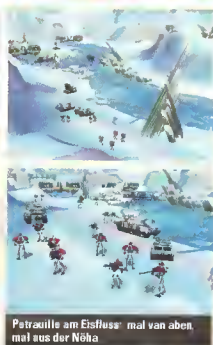
Kubumun – die Bimam Barthers haben Explosiones.



Eine zerstörte Brücke hindert Ihre Einheiten daran, auf diesem Weg zum Gegner vorzudringen.



Hinterhalt im Peltmanwald: Das wird Noterschützern gar nicht gefallen.



Petrauvilla am Eisfluss: mal von oben, mal aus der Nöke

Beispiel damit rechnen, dass der Feind schnell anrückt, zerstören Sie schleunigst die Gebäude. Heben Sie etwas mehr Zeit, setzen Sie Ihre Konstruktions-Einheiten ein, die nach einer Weile alle Bauwerke für Sie zugänglich machen. Anschließend nutzen Sie die Gebäude entweder für Ihre eigenen Zwecke oder »verwandeln« sie in eine beträchtliche Summe Credits.

Der Computergegner erweist sich rasch als sehr angriffslustig. Schon nach kurzer Zeit hat er es auf Ihre Stammgebiete abgesehen, so dass Sie sich möglichst schnell verbarrikadieren sollten. Klug ist es, schon zu Beginn gezielt in die Offensive zu gehen. Das heißt im Klartext: Sie suchen sich möglichst karg bevölkerte Gebiete und reißen sich die unter den Nagel.

Dummerweise ist die Präsenz des Feindes erst im Gebiet selbst ersichtlich, ansonsten sehen Sie nur eine leere Landschaft und gegebenenfalls bekannte Gebäude. Im schlimmsten Falle erkunden Sie zunächst die nähere Umgebung und

spielen anschließend die Karte noch mal.

Vom Missionsdesign her gibt es die bewährten Aufgaben: Meist müssen Sie den Gegner ausschalten, manchmal gesellt sich auch die eine oder andere Eskortierungsmission hinzu. Dabei helfen Ihnen auf der Spielkarte verstreute Bunker, in denen Sie die entsprechende Person verstecken und sie somit aus dem Kugelhalbmesser fernhalten.

Die 30 Missionen besitzen auf Grund der aggressiven Computer-KI einen recht hohen Schwierigkeitsgrad, so dass Anfänger in den ersten Level schnell die Filte ins Korn werfen. (dlk)

»Vom Missionsdesign her gibt es die bewährten Aufgaben.«

→ Land vordringen. Ausschlaggebend für die Höhe der zu erwartenden Einnahmen ist dabei immer die Zahl, die an der Fahne des Gebiets angezeigt wird.

Erohere die Fahne

Der Gegner schläft selbstverständlich nicht und lässt sich seine eigenen Gebiete nicht so ohne weiteres abschwatzen. Im Gegenteil, er übernimmt gerne selbst die Offensive und reißt sich sehr schnell Ihre gewonnenen Territorien unter den Nagel. Deshalb fahren Sie nicht schlecht, wenn Sie die eroberte Fahne beispielsweise mit Selbstschussanlagen absichern. Haben Sie ein Gebiet mit feindlichen Bauwerken erobert, gehen diese nicht gleich automatisch in Ihr Eigentum über. Flinker Entscheidungen sind dann zu treffen: Wann Sie zum



DAMIAN KNAUS

Das Wiedersehen mit den patriotischen und sehr menschlich wirkenden Robotern aus »Z« bereitet mir gemischte Gefühle.

Der Vorgänger war eigentlich nicht großartig interessant, erweckte aber durch seine gut gemachten Randersequenzen Aufsehen. Die Eroberung von Territorien oder Flaggen war damals wie heute reine Geschmackssache.

Das im Prinzip interessante strategische Element kann für Sie schnell

zum Desaster werden. Der Feind kommt rasch von fast allen Seiten und vergrößert schnell sein Territorium. Und sobald sein Gebiet groß genug ist, hagelt es bei ihm Credits, während Ihr Gehalt nur vor sich hindümpelt. Das neue Z ist sicherlich nichts für Anfänger. Die fortgeschrittenen Strategien, die gerne schnell in die Offensive gehen und über die etwas karge 3D-Landschaft hinwegsehen, werden mit den Steel Soldiers aber eine knifflige Herausforderung finden.

»Herausforderung für fortgeschrittene Strategen.«

WERTUNG Z: STEEL SOLDIERS

▲ PRO	GRAFIK:	70
■ INTERESSANTE GESIEHTS-ERWERBUNG...	SOUND:	70
■ ...DIE NEUE TAKTIKEN ERFORDERT	EINSTIEG:	60
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	70
■ NICHT SCHWIERIG	STEUERUNG:	70
■ KARGE LANDSCHAFTEN	MULTIPLAYER:	70

PCPLAYER
SPIELSPASS

78

Strategiespiel für Fortgeschrittene

CULTURES - DIE RACHE DES REGENGOTTES

ENTWICKLER: Funatics Development VERTRIEB: THQ TESTVERSION: Beta vom März 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 6 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.cultures.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MByte RAM



Neue Missionen ahoi! Mit dieser Zusatz-CD können Sie Ihre drolligen Wikinger erneut in fremden Ländern siedeln lassen.

Die Welt könnte so schön sein: Die verschiedenen Teile der Sonnenscheibe sind wieder beisammen, die Wikinger konnten unbeschadet zu ihren Familien zurückkehren und kuscheln sich bei Schnee und Eis einander.

Doch fünf Jahre nach Rückkehr aus Vinland steht plötzlich unerwartet Besuch vor der Tür. Ingeheim befürchten die Recken eine Invasion feindseliger Mayas, stattdessen bitten bloß erschöpfte Gelbmesser-Indianer um Hilfe für ihren Stamm vor einem unheimlichen Feind. Keine Frage, diesen einst so gastfreundlichen Bewohnern der Neuen Welt muss geholfen werden. Deshalb machen sich die Wikinger erneut bereit für die große Überfahrt zum fremden Kontinent.

In den sieben neuen Missionen der Kampagne siedeln und wuseln Sie wie gewohnt, um schließlich das Geheimnis um den rätselhaften Gegner zu lösen. Zehn Mehrspieler-Karten sowie sieben Solo-Karten gibt es obendrein. Zusätzlich sind ein »Cultures«-Bildschirmchoner, ein einfach gestricktes »Cultures - The Beginning«-Minispiel sowie ein Homopaket auf der CD enthalten.

Interessant ist das Söldnersystem, durch das Sie von befreundeten Indi-



Anfangs befinden Sie sich in der eisigen Heimat und bereiten die Überfahrt vor.

anerstörten Kämpfer abwerben können und so schnell die Kampfkraft steigern. Zur Auswahl stehen Bogenschützen und Axtkämpfer, die sich nach der Entrichtung des Tributs



THOMAS WERNER

Entwarnung für alle Cultures-Fans, die nur noch diesen Testbericht abgewartet haben, um in den nächsten Läden zu rennen: Sie haben grünes Licht für einen Kauf, denn die neue Kampagne spielt sich ganz famos. Okay, erwarnt Sie keine Innovationen, doch »Engelichts von sieben neuen Missionen sowie frischen Solo- und Mehrspieler-Karten stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis durchaus. Denk der Söldner kommt eine neue Dimension ins Spiel und über den beigelegten Bildschirmchoner sowie das simple Minispiel wird als Zugabe auch niemand meckern. Diese Zusatz-CD lässt jedenfalls auf ein nettes Cultures 2 hoffen – möglichst mit mehr Innovationen, als bloß einem »Siedler«-Zoom ... Warten wir's ab!

WERTUNG CULTURES

PRO

- MITTELKAMPAGNE
- SÖLDNERSYSTEM
- GUTER PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS

CONTRA

- NICHTS FÜR WUSEL-HASSEN

GRAFIK:

70

SOUND:

70

EINSTIEG:

60

KOMPLEXITÄT:

60

STEUERUNG:

60

MULTIPLAYER:

80

PCPLAYER
SPIELSPASS

78



Auch vor der Rache des Regengottes hilft nur: sie dele sie dele sie dele

vor dem Hauptquartier Ihres Wikingerdorfes herumtreiben.

»Cultures – Die Rache des Regengottes« gibt es in zwei Varianten: als Zusatz-CD für rund 30 Mark sowie zusammen mit dem Vollprogramm »Die Entdeckung Vinlands« für etwa 70 Mark. (tw)

FAKTEN

- Neue Kampagne mit 7 Missionen
- Zehn neue Mehrspieler-Karten
- Sieben Solospieler-Karten
- Söldner anheuern
- Mit Mini-Spiel und Bildschirmchoner



Ein kleiner Kampf um die wehrungs-liefernden Boorenstrücker.

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SUMMONER

ENTWICKLER: Volition VERTRIEB: THQ TESTVERSION: US-Importversion 1.10 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorb.) MULTIPLAYER: bis 4 (Internet, Netzwerk) INTERNET: www.summoner.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/400, 32 MByte RAM, 8-MByte-3D-Grafikkarte. HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32-MByte-3D-Grafikkarte 3D-KARTEN: Direct3D, Glide

Wir wollen's ja nicht beschwören, aber was tun gegen AD&D-Frühjahrmüdigkeit? Erschlaffende Helden schnuppern am erfrischenden Rollenspiel-Debüt der »Descent«-Macher.



»Minetours noch Art des Hauses? Kommt sofort!« – Joseph beschwört einen Ausfalls-Prügelknoten, um mit dem apokalyptischen Drossurreiter fertig zu werden. (800 x 600, Direct3D)

FAKTEN

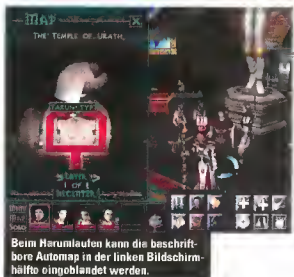
- Mit 4 Ringen 15 Begleit-Monster beschwören
- 28 Talentwerte
- 28 Zaubersprüche
- Besser als die PS2-Version

Sei es der dritte Mann zum Skat oder das fünfte Party-Mitglied zum Monster vertreiben: Joseph der Beschwörer behält alle Personalumstände.

Die verbesserte Umsetzung des PS2-Rollenspiels »Summoner« verspricht frische Fantasy mit vier interessanten Charakteren. Jungbauer Joseph ist zum Summoner (Beschwörer) geboren, ob ihm das nun passt oder nicht. Durch Einsatz von magischen Ringen zaubert er jeweils eines von 15 Monstern herbei, das sich wie ein fünftes Rad am Party-Wagen einsetzen lässt. Diebin Flece hat weit reichende Unterwelt-Kontakte und erfüllt alle Tugenden

ihres Berufsstandes – vom Geschleiche bis zum Schlösser knacken. Klosterfrau Rosalind übernimmt den Part der Magierin vom Dienst, die aus sicherer Entfernung Angriffszauber spuckt und lädierte Kollegen heilt. Als letztes Team-Mitglied gesellt sich Krieger Jekhar dazu, der zwar einen Hass auf Joseph hat, aber gemeinsamen Gegner zuverlässig die Birne einschlägt.

»Das Kampfsystem ist ungewöhnlich, unkompliziert und beileibe nicht uncool.«



Beim Harumleuten kann die beschriftete Automap in der linken Bildschirmhälfte eingeblandet werden.

Charakterlich einwandfrei

In den ersten Missionen steht die Entfaltung der Hintergrundstory im Mittelpunkt. Josephs Mentor Yago kennt sich aus: Er schickt unseren Helden in der Weltgeschichte herum, um alle vier Summoner-Ringe zu bergen und den bran-chenüblichen Oberbösewicht zu bekämpfen. Die satte Hintergrund-story hat epischen Anspruch und füllt viele Dialoge. Ob man allen Detailergüssen bis zur letzten Nebensatz-Info folgt, ist aber fraglich. Wir haben uns öfters ungeduldig in »Meinetwegen, her mit der Quest«-Manier durchgeklickt. Ein Missions-Logbuch hält fest, was Sie wo machen sollen (und unterscheidet dankenswerterweise zwischen Hauptstory-Aufträgen und optionalen Nebenjobs). Wichtige Handlungsfortschritte werden durch Zwischensequenzen belohnt.

Wo bin ich? Wo muss ich hin?

Sie steuern jeweils eine beliebige Spielfigur durch die 3D-Spielwelt, der Rest läuft automatisch hinterher.



Bei einigen Rätseln ist das Aufteilen der Truppe erforderlich: Durch Klick auf das »Solo«-Knöpfchen wird die Anhänglichkeit vorübergehend deaktiviert, und jede Spielfigur kann alleine spazieren gehen. In einigen Levels wird die Party auch gewaltsam getrennt und Sie müssen den nächsten Abschnitt mit nur einem Charakter bewältigen.

Fröhlich zoomt man rein und raus, doch der Neigungswinkel der Kamera ist nicht immer der übersichtlichste. Selbst auf Oberklasse-Systemen wird der Weitblick zudem

von Nebelschlieren beeinträchtigt. Manchmal ist es nur der beschriftbaren Automap zu verdanken, dass man sich nicht im größeren Ausmaße verirrt. Vor allem in den verschiedenen Zonen der Großstadt Lenele ist es mühsam, von Punkt A nach Punkt B zu kommen.

Heldenwechsel in der Schlacht

Das Kampfsystem ist ungewöhnlich, unkompliziert und nicht uncool. Prinzipiell wird in Echtzeit gehauen, aber das Geschehen lässt sich jeder-

zeit zwecks geruhiger Befehlerteilung einfrieren. Sie wechseln bei der direkten Steuerung beliebig zwischen vier Helden plus beschworenem Monster. Der Rest der Party folgt in der Zwischenzeit dem Verhaltensmuster, dass Sie im Charakter-Bildschirm festgelegt haben (etwa Nahkampf, Distanzattacken oder Zaubersprüche).

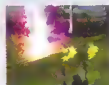
Monstern auf die Ketten gehen

Mit dem direkt gesteuerten Kämpfer versuchen Sie, eine Angriffskette aufzubauen. Sobald ein graues Ketten-symbol über dem Helden-Haupt erscheint, klicken Sie sofort die rechte Maustaste. Waren Sie schnell genug, springt ein Zusatzangriff heraus, der magische Nebenwirkungen haben kann. Sie reißen eine Kettenattacke an die andere, bis das Timing einmal missglückt (und der arme Gegner endlich mal wieder an die Reihe kommt). Um gezielt bestimmte Zusatzangriffe auszulösen, können Sie auch vier Tasten auf dem Keyboard bedienen. Wer auf diese belebende Geschicklichkeits-Prise verzichten will, überlässt dem Computer die Kettenknüpferei (.., der sich dabei aber nicht sonderlich brillant anstellt). Generell gelingen solche Kombis am besten mit schnellen, leichten Waffen. Bei schwerem Kriegsgerät klicken Sie sich einen →

MEIN ERSTES MONSTER



Der erste Summoner-Ring steckt an Josephs Finger. Für zehn Aktionspunkte kann er mit der Beschwörungskosten



Blitz! Kazong! Jeder der 15 Wegefährt wird mit einer anderen Animation in die Sphäre der Spielwelt zitiert



Nach einigen Sekunden ist das rosarote Blackfire-Element fertig gebacken und kann auf Gegner gehetzt werden.



Summoner

PLATTENFÜLLER

Benutzen Sie noch einen Beweis für die These, dass die Festplatten-Hersteller konspirative Absprachen mit der Spieleindustrie treffen? Summoner hat einen gewaltigen Speicherplatz-Appetit: Schon die »kleine« Installation schlägt mit kräftigen 800 MByte zu Buche. Wirklich flote Level-Nachladezeiten winken natürlich nur bei der 1.4-Giga-Vollinstallation. Burp!

→ Bruch, den mit Vorschlaghammer und Konsorten ist der Reaktionszeit-Spielraum erheblich kürzer.

Man lernt nie aus

Die langfristige Charakter-Entwicklung ist eine halblineare Angelegenheit. Bei jedem erreichten Level verteilen Sie ein paar zusätzliche Talentpunkte. Wor ab wann welche Fachgebiete lernen kann, ist aber fest vorgegeben. Josephs Beschwörungsergebnisse werden allmählich immer einflussreicher: Gotragene Summoner-Ringe gewinnen Erfahrungspunkte und gebären in der Folge mehr und stärkere Monstertypen.

Sie dürfen fast jederzeit speichern. Nur in einigen Level-Abschnitten und mitten im Kampf

wird Save-Enthaltsamkeit gefordert. Zu den Verbesserungen gegenüber der PlayStation-2-Vorlage gehört neben schärferer Grafik (bis zu 1024 mal 768 Pixel) und

übersichtlicherer Autopapir der neue Multiplayer-Modus. Bis zu vier Spieler kämpfen sich zusammen durch alle Missionen der Hauptstory. (ht)



HEINRICH LENHARDT

Summoner macht Spaß. Klar, die Kämpfe haben nicht so viel taktische Ballaststoffe wie »Baldur's Gate 2« und die 3D-Engine kann es nicht mit dem schönen »Vampire« aufnehmen. Die Kamera schwenkt manchmal etwas unbeholfen herum und es wird viel gelaufen: Bis ich in der weitläufigen Hauptstadt mal einen Rüstungsladen gefunden habe, bin ich alt und grau.

Aber trotz aller Unmündlichkeiten springt der Spielwitz-Funke über. Die Talententwicklung ist fesselnd, Kettenattacken und abwechslungsreiche Beschwör-Helfer bringen Abwechslung in die Schlachten. Summoner spielt sich anders als das Gros der anderen PC-Genrevertreter – und das ist durchaus als Kompliment zu verstehen. Gut beschwört ist eben doch halb gewonnen.

»Gut beschwört ist halb gewonnen.«

WERTUNG SUMMONER

PRO

- ORIGINELLE KAMPF- UND RECHTSCHWENKUNGEN
- REIZVOLLE CHARAKTERE
- VIEL STORYUNTERBAU

CONTRA

- DURCHLAUFENDE MISSIONEN
- REICHENLICH RUMGELAUFEN

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

60

60

70

70

70

70

PCPLAYER
SPIELSPASS

76



»... und ich sag' Dir, wie hätten die letzte Ausfahrt nehmen sollen!« Auf der Spielwelt-Karte weisen Pfeilchen den Weg.

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

TREAD MARKS

ENTWICKLER: Longbow Digital Arts VERTRIEB: AAAGame TEST-VERSION: Verkaufsversion 1.5 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 26 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.aaagame.com, www.treadmarks.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/233, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



U-hu-ber Stock und Stein, so soll es sein... Instige Panzerauffahrten im Gelände! (Alle Bilder OpenGL, 1024x768)

Frieden schaffen mit vielen Waffen! So sieht's aus bei »Treadmarks«, einer Kombination aus Rennspiel und Panzeraction.

Mit einem von 20 verschiedenen Tanks fahren Sie hier um die Wette, einmal nur, um die über 50 verschiedenen Strecken auszuprobieren, dann im Leiter-Modus, bei dem Sie sich gegen 99 KI-Fahrer behaupten müssen. Die Rennen gibt es in zwei Geschmacksrichtungen: Einmal sind die Kettenfahrzeuge unzerstörbar und behindern sich nur durch das Feuer, in der zweiten Variante gibt es ein Schadensmodell, bei dem Sie Ihre Konkurrenten regelrecht aus dem Feld pusten

können. Im Feld funktioniert das folgendermaßen: Zwei Pfosten markieren Tore, durch die Sie fahren müssen, wobei Sie sich völlig frei bewegen und so



Auch einige futuristische Kettenrassler stehen zur Auswahl.

beispielsweise Mitfahrern hinter Hügel auflauern. Ein Rennen dauert zwei Runden, dann wird der Sieger gekürt. Unterwegs liegen eine Menge Waffen herum wie zielsuchende Raketen, Flammenwerfer, Laserkanonen oder Minen. So oder so explodiert so manches, bevor Sie im Ziel ankommen. (mash)

WERTUNG

TREAD MARKS

PCPLAYER

50



MARTIN SCHNELLE

Die Idee, Panzer gegeneinander Wettrennen fahren zu lassen, ist zwar nicht ganz neu, aber wurde hier konsequent umgesetzt. Die Steuerung gestaltet sich etwas komplizierter, da die Panzer ein unheimliches Trägheitsmoment haben und sekundelang durch die Luft fliegen. Mit der Maus lässt sich der Turm zumindest separat kontrollieren.

»Konsequent umgesetzt.« Auch die automatische Suche nach laufenden Spielen im Netz hat uns gefallen (und das sind übrigens ganz so wenige). Für eine nette Ballerei zwischendurch gar nicht so schlecht, in die Spiele-Oberfläche stoßen die Kettenspuren aber nicht vor. Dazu sind Präsentation und Kontrolle einfach nicht gut genug.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ORIGINAL WAR

ENTWICKLER: Altar interactive VERTRIEB: Virgin TESTVERSION: Beta vom März 2001 SPRACHE: Englisch (deutsche Version geplant) MULTIPLAYER: bis 8 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.original-war.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/300, 64 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium 1 GHz, 128 MByte RAM

Alarmstufe Rot ist Ihnen zu simpel und Jagged Alliance zu kompliziert? Dann sollten Sie diesem außergewöhnlichen Strategiespiel mal eine Chance geben.



FAKTEN

- Umwelt-Szenario
- Zwei Kampagnen mit etwa 40 Missionen
- Gehaltvolle Hintergrundstory
- Viele Mini-Aufgaben in jeder Mission
- Rollenspielelemente
- Basen- und Fahrzeugbau
- 3 Bildauflösungen (640 mal 480, 800 mal 600 und 1024 mal 768 Bit-punkte)
- Soldaten mit vielen Spezialfähigkeiten
- Forschung
- 10 Mehrspieler-Karten

Ja, ja, die Russen. Die haben sich ihren schlechten Ruf bereits zu Zeiten des Kalten Krieges erworben. Und wenn man sich die Story dieses Spiels zu Gemüte führt, dann scheint sich daran bis zum heutigen Tag nicht viel geändert zu haben.

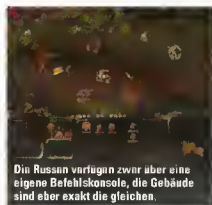
Im bislang aufwändigsten Werk der – eigentlich auf Brettspiele abonnierten – tschechischen Entwickler Altar Interactive übernehmen die Sowjets also mal wieder die Rolle der humorlosen Militaristen. In der futuristisch angehauchten Story existiert die Sowjetunion noch und liefert sich mit den Amerikanern einen Kampf um das seltene Erz Sibirite. Das ist deshalb so kostbar, weil es zum Antrieb von Zeitmaschinen benötigt wird. Nur ist dieses Mineral

leider ausschließlich in Sibirien zu finden. Also schicken die US-Boys einen militärischen Elitetrupp zurück in die Vergangenheit. Dort sollen die Soldaten die Erze ausfindig machen und für die Amerikaner sichern. Dass die Russen den gleichen Einfall

»In fast jeder Mission gibt's eine ganze Reihe Mini-Aufträge.«

haben, versteht sich von selbst. Und so kommt, was kommen musste: Mehr als zwei Millionen Jahre vor unserer Zeit bekriegen sich amerikanische und sowjetrussische Stoßtrupps.

Für jede Seite steht dabei eine ausführliche und mit einem kleinen



Missionsbaum ausgestattete Kampagne Byte bei Fuß. Und damit die Sache nicht zu übersichtlich wird, mischen auch noch arabische Terroristen kräftig mit, während den Neandertalern, Urweltvögeln und Sabelzähntigern nur eine bescheidene Nebenrolle zufällt. Bei vergleichbaren Spielen dient bekanntlich die Story nur als fadenscheinige Rechtfertigung für kommende Gemetzel, hier dagegen verhält es sich etwas anders: Innerhalb der Missionen wird der Erzählfaden ständig fortgesponnen, zahlreiche überraschende Wendungen sorgen dafür, dass sich die Auftragsziele innerhalb einer Mission verändern oder gar vervielfachen.

Jedermann ein Wichtigmann

Hauptsächlich müssen Sie Ihre jeweilige Hauptfigur beschützen, die bei jedem Einsatz dabei ist. Auf amerikanischer Seite wäre das ein gewisser Sergeant Macmillan, bei der russischen Kampagne kämpfen Sie mit dem Mechaniker Yuri Ivanovich. In jederzeit pausierbarer Echt-

zeit scheuchen Sie Ihren Helden zunächst alleine durch die mit Kriegsebenen verhüllte Landschaft. Nach und nach schließen sich ihm jedoch weitere Kameraden an, so dass Sie später – je nach Mission – weit mehr als 20 Kämpfer kontrollieren. Während die Hauptperson auf

jeden Fall überleben muss, dürfen Sie die anderen Leute notfalls auch verheizen. Dann stehen diese jedoch in nachfolgenden Missionen nicht mehr zur Verfügung, was die ohnehin nicht eben leichten Aufgaben unnötig erschwert. Jedes Teammitglied ist nämlich ein echter Spezialist und verfügt über vier steigerungsfähige Eigenschaften in den Berufen Soldat, Wissenschaftler, Mechaniker und Ingenieur.

Umschulungen

Wichtig ist, dass ein Berufswechsel nur in speziellen Gebäuden vorgenommen werden kann. Wenn Sie etwa einen Soldaten mit Reparaturarbeiten beauftragen wollen, müssen Sie ihn in eine Werkstatt schicken, damit er dort in Sekundenschnelle zum Mechaniker umgeschult wird. Dies hat natürlich den Nachteil, dass er im Falle eines Angriffs plötzlich nicht mehr weiß, was ein MG ist. Und solche Umschulungen werden Sie sehr oft vornehmen, denn Ihre Leute beherrschen je nach aktuellem Beruf eine ganze Menge Spezialfähigkeiten. So forschen Wissenschaftler an technischen Errungenschaften wie Waffen Upgrades, Energiegewinnung oder Fahrzeugdesign und suchen die Landschaft nach Ölorkommen ab. Außerdem verzart diese Genies völlig selbstständig angeschlagene Kameraden. Ingenieure sind die Baumeister, denn Sie errichten Gebäude wie Fabriken, Kraftwerke und Verteidigungsanlagen. Mechaniker reparieren und konstruieren Fahrzeuge, während Soldaten mit ihren Maschinengewehren in der Gegend rumballern. Allesamt bewegen sie sich jedoch ziemlich langsam und können sowohl kriechen als auch Fahrzeuge und Verteidigungstürme bedienen.

In der spielerischen Praxis bekommen Sie bei fast jeder Mission eine ganze Reihe Mini-Aufträge, wie etwa die Verteidigung einer Basis, das Ausfindigmachen feindlicher Stützpunkte oder die Ausschaltung einer Verteidigungsanlage. Hier kommt es dann sehr darauf an, welche Taktik Sie einschlagen. Einen gegnerischen Bunker etwa geht man am besten von hinten an, und wer aus einem Gebüsch heraus auf

den Feind ballert, übersteht das Feuergefecht relativ unbeschadet. Kleinere Verletzungen machen ohnehin nichts aus, denn die Heilen von alleine. Schlimmer ist die Sache mit schweren Verwundungen. Wenn da nicht schnell der heilende Wissenschaftler herbeieilt, sagt der Kamerad dem Monitor Lebewohl. Bei jedem noch so kleinen Auftrag liegen Sieg und Niederlage harsch aufeinander und genau dies ist leider auch die größte Achillesferse des Spiels. Trotz aller taktischen Feinheiten beherrscht nämlich »General Zufall« fast die gesamte Szenerie. Es kann durchaus vorkommen, dass beispielsweise die überlebenswichtigen Rohstoffe beim ersten Spielstart inmitten Ihres Lagers und beim zweiten Start in der Nähe der feindlichen Basis abgeworfen werden. Genauso gut möglich ist es, dass



MANFRED DUI

Taktiker, denen die ewig gleichen Echtzeit-Strategiespiele zum Hals heraushängen, die zudem ein Fable für spannende Geschichten mitbringen und eventuell auch noch mit Rollenspielen liebäugeln, finden hier das ideale Betätigungsfeld. Die reizvolle Kombination vieler unterschiedlicher Spielelemente führt zu einem sicherlich recht schwierigen, aber eben auch außergewöhnlich interessanten Spiel. Das hätte allerdings noch ein gutes Stück besser sein können. In der Tat ist die ewige »Versuch-und-stirb-Taktik« aufgrund des viel zu geringen Sichtfelds Ihrer Einheiten die einzige erfolgversprechende Strategie. Meistens merkt man außerdem erst nach einer ganzen Weile, dass man die Aufgabe völlig falsch angepackt hat. Dann beginnt man die Mission am besten noch mal von vorne. Angesichts der vielen wechselnden Spezialaufgaben, die meine Leute zu erfüllen haben, empfinde ich außerdem die permanente Umschulerei als echte Spielspaß-Bremse. Und zu schlechter Letzt sehe ich auch ganz und gar nicht ein, warum meine brandneue 1Gigaherz-PC in der höchsten Auflösung anfängt zu ruckeln – vom Hocker gehauen hat mich die durchschnittliche Präsentation nämlich wirklich nicht.

WERTUNG ORIGINAL WAR

PRO

- UNUSGEWÖNLICH UND ANSCHAUEND LUNDENRICH
- SPANNENDE STORY
- ROLLENSPIEL-ELEMENTE

CONTRA

- SEHR SCHWERE
- ETWAS UMSTÄNDLICH

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

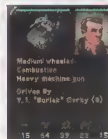
PCPLAYER
SPIELSPASS

75

CHARAKTERKÖPFE



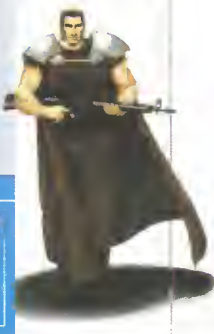
Der Charakterkopf des amerikanischen Hauptmanns John Macmillan (oben) und seines russischen Widersachers Yuri Ivanovich, genannt Burjak (unten). Die vier Symbole neben dem Portrait von John stehen für die vier Berufe, die Striche für den jeweiligen Erfahrungswert. Der erleuchtete gelbe Balken zeigt, dass John sich momentan als Soldat versucht, während Burjak soeben ein Fahrzeug bestiegen hat.



Manfred Dui als Soldat. Die vier Symbole neben dem Portrait von Manfred Dui stehen für die vier Berufe, die Striche für den jeweiligen Erfahrungswert. Der erleuchtete gelbe Balken zeigt, dass Manfred Dui sich momentan als Soldat versucht.



Auf solche Nahkämpfe mit stationären Geschützen sollten Sie sich besser nicht einlassen.



Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
ST VOYAGER ELITE FORCE	88	10/2000
GIANTS CITIZEN KABUTO	98	2/2001
CLIVE BARKER'S UNDYING	80	4/2001
Budget-Tipp: Unreal Tournament (30 Mark)	87	9/99

Rennspiele

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
COLIN MCRAE RALLY 2	88	1/2001
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 5	85	5/2000
Budget-Tipp: Driver (30 Mark)	83	11/99

Sport(Action)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NHL 2001	92	12/2000
FIFA 2001	91	13/2000
NBA LIVE 2001	88	4/2001
Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark)	88	1/2000

Strategie (Runden)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
HEROES OF MAM 3	85	6/99
PG UNIT BARBAROSSA	82	10/2000
Budget-Tipp: Jagged Alliance 2 (20 Mark)	87	6/99

Action-Adventures

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NO ONE LIVES FOREVER	90	13/2000
Alice	84	1/2001
RUNE	83	12/2000
Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark)	90	1/99

Adventures & Rollenspiele

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BALDUR'S GATE 2	92	12/2000
DIABLO 2	90	8/2000
GOthic	87	4/2001
Budget-Tipp: Baldur's Gate - Die Saga (50 Mark)	2/99	

Simulationen

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
MECH WARRIOR 4	88	1/2001
CRIMSON SKIES	86	11/2000
TACHYON - THE FRINGE	85	7/2000
Budget-Tipp: Mech Warrior 3 (30 Mark)	82	7/99

Strategie (Echtzeit)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BLACK & WHITE	93	4/2001
DESPERADOSS	87	5/2001
FALLOUT TACTICS	83	5/2001
Budget-Tipp: Commandos: I. A. der Ehre (20 Mark)	82	11/99

Wirtschaft & Aufbau

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SIEDLER 4	85	4/2001
CALL TO POWER 2	85	13/2000
HERRSCHER D. OLY ZEUS 82	82	12/2000
Budget-Tipp: Civilization: Call to R (20 Mark)	80	5/99

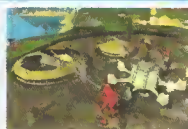
TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

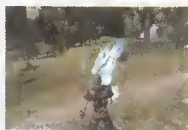
SPIEL	PUNKTE	SEITE	MANFRED DUF	DAMIAN XHAUS	UDO HOFFMANN	JULIE NETTELBERG	JACHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
Desperados	87	120	U	U	U	U	U	U	U	U
Fallout Tactics - Die stahlene Bru	83	102	U	U	U	U	U	U	U	U
Cultures - Add on	78	133	U	U	U	U	U	U	U	U
Far Gate	78	112	U	U	U	U	U	U	U	U
Sudden Striko Forever	78	110	U	U	U	U	U	U	U	U
The Sims: Party ohne Ende	78	118	U	U	U	U	U	U	U	U
Z-Steel Soldiers	78	128	U	U	U	U	U	U	U	U
Original War	75	138	U	U	U	U	U	U	U	U
Serious Sam	70	98	U	U	U	U	U	U	U	U
Tribes 2	70	108	U	U	U	U	U	U	U	U
Three Kingdoms im Jahr des Drachen	69	124	U	U	U	U	U	U	U	U
Hired Team Trial	65	116	U	U	U	U	U	U	U	U
Star Wars: Episode One - Battle for Naboo	65	106	U	U	U	U	U	U	U	U
ATC Simulator	56	127	U	U	U	U	U	U	U	U
Tread Marks	50	136	U	U	U	U	U	U	U	U
Explodin	45	125	U	U	U	U	U	U	U	U
On The Rocks	39	137	U	U	U	U	U	U	U	U
G-Tek	33	118	U	U	U	U	U	U	U	U
JetSet Supercramps	28	119	U	U	U	U	U	U	U	U

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
Black & White	Strategie	93	04/2001
Half-Life Generation 2	Action	88	02/2001
Gothic	Action	88	04/2001
NBA Live 2001	Sport	88	04/2001
Mech Warrior 4: Vengeance	SF-Simulation	87	03/2001
Giants Citizen Kabuto	Action-Strategie	86	02/2001
Virtual Pool 3	Sport	86	02/2001
Sacrifice (deutsch)	Action-Strategie	85	02/2001
Icewind Dale: Horz des Winters	Rollenspiel	85	04/2001
Siedler 4: Die	Wirtschaftssimulation	85	04/2001
F1 Racing Championship	Sport	84	04/2001
Star Trek: The Fallen (deutsch)	Action-Adventure	82	02/2001
Everquest: The Scars of Velious	Rollenspiel-Online	81	02/2001
Ground Control: Dark Conspiracy	Strategie	81	02/2001
Duoka 3: Toam Arena Add-On	Action	81	02/2001
Chessmaster 8000	Strategie	80	03/2001
Clive Barker's Undying	Action	80	04/2001
Sovranco: Blade of Darkness	Action-Adventure	80	04/2001
Theme Park Manager	Wirtschaftssimulation	78	03/2001
Adiartag	Flugsimulation	77	02/2001
Himera Codename 47 (deutsch)	Action-Adventure	77	02/2001
Starfleet Command 2	Strategie	77	02/2001



Black & White



Gothic



NBA Live 2001

HALLOFFAME UNREAL

Die Künstliche Intelligenz der Gegner setzte neue Maßstäbe.



Ein Herz und eine Seele – das beschreibt das Verhältnis der Presse zum 3D-Shooter von Epic Megagames am treffendsten. Keine Stichelei, keine Quengelei, keine bewundernden Vorhaltungen, nur ein einziger Lobgesang. Alle Welt war vom schier unreal guten Werk Tim Sweeneys begeistert.

Es bekam Applaus für die phantastische Grafik, die cleveren Gegner, die überzeugende Alien-Kultise und mitreißende Soundeffekte. Aus heutiger Sicht mag das verwunderlich erscheinen: Ein Spiel, das allein diesen Kriterien genügt, hätte ohne ein vernünftiges Konzept nicht den Hauch einer Chance.

Denn auch der so genannte »Geniestreich« Sweeneys verfügte nur über eine rudimentäre Vorgeschichte, welche nach dem zweiten Level noch nicht einmal ernsthaft fortgeführt wurde. Während die in der Demo enthaltenen Abschnitte vor Skriptsequenzen sprühten, verpuffte das Atmosphärenfeuerwerk unmittelbar danach.

Von dort aus stand ausschließlich die effektive Gegnerbeseitigung im Mittelpunkt. Die Originalität raste daher schneller gen Talsohle als ein schlafkranker Freerclimber. Bis zu »Half Life« stellte dies keine wirkliche Besonderheit dar – dumpfes Geballere galt zu diesem Zeitpunkt noch als salonfähig. Doch kristallisierte sich (trotz brillanter Wertungen) heraus, dass »Unreal« im Langzeitest selbst für damalige Verhältnisse merklich zu schwächeln begann. Dem zehnten Krail über den Jordan geholfen, ermüdeten sogar zähste Spielernaturen. Es mangelte dem Ganzen schlicht und einfach an Abwechslungsreichtum.

Durchweg positiv fiel hingegen der Multiplayer-Modus auf. Hier gab es neben den üblichen Coop- und Deathmatch-Varianten noch eine Besonderheit namens »Dark Match«. Ausgerüstet mit einer Taschenlampe

Heute rühnen die eckigen und kantigen Level nur noch Nostalgieherzen, früher galt der Datentrichter noch als optisches Nonplusultra.



Der Abwechslungsreichtum und die erzählerische Dichte der einzelnen Abschnitte ließen schon damals sukzessive nach.

Beim Erscheinungstermin überboten die Multiplayer-Modi von Unreal die der indizierten Konkurrenz noch um Längen.

düsterten menschliche Kontrahenten durch stockfinstere Level und erleuchteten diese mit dem Schein schwerer Feuerwaffen. Weiterhin erfand Epic Megagames den so genannten »Feign Death«. Ein Spieler, der sich seinem jeweiligen Gegner nicht gewachsen sah, konnte den eigenen Tod vortäuschen und so einem Duell entkommen. Die hervorragenden Bots juckte dies allerdings wenig. Sie schossen zunächst auch in faul herumliegende Gesellen bösartige Löcher. Damit wurde der Tod dann amtlich. Anderseits galt, was die Partie mit echten Menschen angeht, für eine lange Zeit: Nirgendwo ist Sterben schöner. (Volker Schütz/mash)

UNREAL

- Erstveröffentlichung: 1998
- System: PC
- Hersteller: Epic Megagames
- Historisch wertvoll, weil ...

... Unreal sowohl in puncto Künstliche Intelligenz als auch grafische Darstellungsqualität einen neuen Standard setzte.

... der Shooter mit ausgewogenen Waffen und interessanten Funktionen wie »Feign-Death« auch im Multiplayer-Bereich die Hören für nachfolgende Produkte hürden steckte.

... mangels Indizierung endlich auch unter 18-Jährige legal ins 3D-Massenmassaker einsteigen durften.

WUSSTEN SIE ...

- ... dass der Unreal-KI-Guru Steven Polge, auch der Schöpfer des sagenumwobenen »Reaper Bots« von Quake war?
- ... dass man in Unreal erstmals Gliedmaßen, sprich den Kopf, vom Restkörper trennen konnte?
- ... dass Unreal im Gegensatz zur id-Konkurrenz »einen Editor gleich mitlieferte«?
- ... dass der letzte Patch noch zwei Jahre nach Erscheinungstermin, nämlich im Juli 2000, erschienen ist?

SPARSCHWEIN



Schöne Spiele zu erschwinglichen Preisen finden Sie wie immer hier. Dazu eine luxuriöse Collector's Edition für C&C-Fans.

Superbike 2000

EA gibt Gas – noch immer. Denn das in Ausgabe 4/2000 mit 89 Prozent bewertete Motorrad-Spektakel hat, bis auf einige zeitbedingte Abstriche in der Kategorie »Technik«, nichts von seinem Reiz eingebüßt. Worum es geht, sagt eigentlich schon der Titel. Auf insgesamt 13 Rennstrecken fahren Sie mit Ihrer Aprilia, Ducati oder diversen

japanischen Modellen (Yamaha, Honda, Kawasaki) um Punkte und Siege. Punkten kann **Superbike 2000** in Aufmachung und Handling: Realistische Auswirkungen von Untergrund und Straßenlage, perfekt beherrschbare Maschinen, die sich in verschiedenen Kategorien merklich voneinander unterscheiden und ein gut ausgearbeitetes Schadensmodell sorgen für einen Sieg auf der ganzen Linie. Einziger Wermutstropfen, der uns damals aufgefallen ist: Kein Telemetrie- und ein etwas zu schwächliches ausgefallenes Mechaniker-Menü. Aber für schlappe 25 Mark kann man nun ein Auge zudrücken.

Schnell, realistisch und auch heute noch knackig anzusehen – nur die Realität ist schöner.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Motorrad-Simulation
HERSTELLER: Milestone/
Electronic Arts
PREIS: 25 Mark
GETESTET IN: PC Player 4/2000
DAMALIGE WERTUNG: 89

PCPLAYER SPIELPASS

85

Die Völker



Heiden, bauen, forschen, kämpfen – Die Völker bieten eine gute Alternative zu den Siedlern.

Na, was nun? Siedeln oder bevölkern? Ganz klar – bevölkern. Zumindest, was den Budget-Teil dieser Ausgabe betrifft. Dem österreichischen Programmiererteam Neo ist nämlich Anno 99 mit **Die Völker** ein durch-



aus respektabler Siedler-Klon geglickert, der sich sogar in einigen Punkten vom großen Vorbild unterscheidet. Das Spielprinzip ist im Grunde genommen jedoch das gleiche: Sie wählen ein Volk und besiedeln einen fremden Planeten. Dort bilden Sie Arbeiter aus, fördern Rohstoffe und stampfen Städte aus dem Boden. Steuergelder wollen vernünftig verwaltet und gegebenenfalls in die Forschung oder kulturelle Errungenschaften (Schrift, Kunst, usw.) investiert werden. Treffen Sie dann nach einiger Zeit auf ein gegnerisches Volk, muss das noch lange nicht in einer kriegerischen Auseinandersetzung enden. Oft ist es vernünftiger, Friedensverträge auszuhandeln und eventuell sogar Handelsbeziehungen aufzubauen. Wer vom aktuellen, vierten Aufguss der Siedler-Thematik Lust auf mehr bekommen hat, sollte sich den Kauf dieses Oldies überlegen.

Immer auf die Fresse: Die geschmeidigen Animationen wissen durchwegs zu gefallen

Leinauer wurden wieder mal verpflichtet) und nette Effekte auf dem Eis. Für Eishockey-Fans und solche, die es noch werden wollen, sind die 25 Mark gut investiert.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Eishockey-Simulation
HERSTELLER: Electronic Arts
PREIS: 25 Mark
GETESTET IN: PC Player 11/99
DAMALIGE WERTUNG: 87

PCPLAYER SPIELPASS

84

WERTUNG BUDGET

GENRE: Aufbau-Strategie
HERSTELLER: Neo/JeWood
PREIS: 25 Mark
GETESTET IN: PC Player 7/99
DAMALIGE WERTUNG: 81

PCPLAYER SPIELPASS

78

NHL 2000

Nach den unsanften Ausflügen aufs harte Rennpistenpflaster führt uns **NHL 2000** aufs nicht minder schmerzliche Eis. Wie von EA gewohnt, bietet die 2K-Version neben hervorragendem, action-betontem Gameplay eine atemberaubende Optik und viele Spiel-Modi. Ob nun Turniere, Ligen, Karriere-Modus, Freundschaftsspiele oder Penalty-Duelle – an Möglichkeiten auf den unschuldigen Puck (oder, unabsichtlich versteht sich, auf gegnerische Spieler) einzudreschen, besteht kein Mangel. Darüber hinaus versorgen Sie noch ausladende (und zum Teil leider unglücklich angeordnete) Menüs mit zahlreichen Statistiken und ermöglichen die Erstellung von (hoffentlich) durchdachten Strategien. Abgerundet wird das fulminante Spektakel noch durch weiche Animationen, gelungene Sprachausgabe (Marc Hindelang und Gerhard



Leinauer wurden wieder mal verpflichtet) und nette Effekte auf dem Eis. Für Eishockey-Fans und solche, die es noch werden wollen, sind die 25 Mark gut investiert.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Eishockey-Simulation
HERSTELLER: Electronic Arts
PREIS: 25 Mark
GETESTET IN: PC Player 11/99
DAMALIGE WERTUNG: 87

PCPLAYER SPIELPASS

84

WERTUNG BUDGET

GENRE: Aufbau-Strategie
HERSTELLER: Neo/JeWood
PREIS: 25 Mark
GETESTET IN: PC Player 7/99
DAMALIGE WERTUNG: 81

PCPLAYER SPIELPASS

78

Theme Park World

Beim Nachfolger zum 94er-Hit Theme Park geht's mal wieder um Achterbahnen, Popcorn-Buden und unzufriedene Arbeiter – diesmal allerdings in schräckem, wenn auch manchmal etwas von Schluckauf geplagtem 3D. Was ist zu tun? Zu Beginn starren Sie noch auf eine gähnend leere Grasfläche, die von Ihnen so schnell wie möglich in einen lukrativen Themenpark verwandelt werden soll. Also bauen und erforschen Sie eine Vielzahl an Attraktionen, versorgen die Besucher mit Fressalien und Getränken, verhandeln mit der Gewerkschaft, um die Moti-

vation Ihrer Mitarbeiter hochzuhalten und klicken sich durch jede Menge Statistik-Bildschirme. Zur Entspannung dürfen Sie in einer ruhigen Minute in der Ego-Perspektive durch Ihr Werk schlendern und alle Spaß-Buden sogar selbst antesten. Ein herausfordernder Strategie-Klassiker im bunten Gewand, der auch anderthalb Jahren nach seinem Erscheinen noch für eine Extraportion guter Laune sorgt.



Gruselig: Je nach Themenpark (Bild: Halloween-Park) stehen Ihnen unterschiedliche Attraktionen zur Verfügung.



WERTUNG BUDGET

GENRE: Wirtschafts-Simulation
HERSTELLER: Bullfrog/
Electronic Arts
PREIS: 30 Mark
GETESTET IN: PC Player 1/2000
DAMALIGE WERTUNG: 82

PCPLAYER SPIELSPASS

80

KISS Psycho Circus, Heavy Metal F.A.K.K. 2



Augen zu und durch: Diese kleinen, listigen Biester stimmen gleich dutzendweise auf Sie zu.



INFO COMPILATION

HERSTELLER: Take 2
PREIS: 50 Mark



Action, Action und noch mehr Action erwartet Sie bei Take 2's **Action Pack**. Der Shooter **KISS Psycho Circus: The Nightmare Child** entführt Sie in ein schwermetallhaltiges Gebiet: First-Person-Action der einfach gestrickten Art ist angesagt – leider gänzlich ohne KISS-Soundtrack. Um den Weltuntergang zu verhindern, ballern Sie sich mit einem Arsenal abgedrehter Waffen durch eine wahre Sintflut von Monsterhorden. Knackige Rätsel oder verwinkeltes Level-Design werden Sie vergeblich suchen, dafür stimmt die Aufmachung. Eher im Action-Adventure-Genre ist das zweite Spiel des Action Packs angesiedelt. In **Heavy Metal F.A.K.K. 2** steuern Sie die leichtbekleidete Amazone Julie aus der Third-Person-Perspektive durch Natur- wie Techno-Level. Dabei erledigen Sie einen garstigen Widersacher nach dem anderen. Feine Grafik, basierend auf der Quake-3-Engine, knackige Geschicklichkeits-Aufgaben und leckeres Level-Design sprechen nicht nur die action-orientierten »Tomb Raider«-Fans an. Heavy Metal ist übrigens auch einzeln, zum Preis von 29 Mark erhältlich.



Die Quake-3-Engine zahlt nicht nur komplexe Level, sondern auch alptraumhaft schöne Kreaturen auf den Monitor

Sparschwein

Command & Conquer: Red Alert 2 - Collectors Edition



Was soll man zu **Red Alert 2** noch sagen? Es gibt wohl keinen überzeugten Echtzeit-Strategen, der den vierten Teil der C&C-Reihe nicht besitzt. An dieser Stelle zwar vielleicht nicht ganz passend, weil schwelcheuer, wollen wir den echten C&C-Liebhäbfern aber diese edle **Collectors Edition** nicht vorenthalten. Neben den zwei Spiel-CDs enthält die Box eine Original-Soundtrack-CD, auf der 18 Tracks aus dem Spiel verewigt wurden, sowie eine exklusive DVD. Wer schon immer näheres

über das »Making Of« wissen und bisher unveröffentlichtes »Behind the Scenes«-Material, Cut-Szenen in DVD-Qualität sowie unbekannte Artworks besitzen wollte, darf hier zuschlagen. Zudem enthält jede der streng limitierten und durchnummerierten Boxen eine von zwei hochwertigen Zinn-Figuren (Tesla-Soldat oder Chrono-Legionär).



WERTUNG BUDGET

GENRE: Strategiespiel
HERSTELLER: Westwood
STUDIOS/Electronic Arts
PREIS: 200 Mark
GETESTET IN: PC Player 11/2000
DAMALIGE WERTUNG: 85

Der Alptraum ist wahr geworden: Russische Fallschirmkämpfer stürzen über uns her.

PCPLAYER SPIELSPASS

85

GTA 2, Turok 2: Seeds of Evil, Railroad Tycoon 2

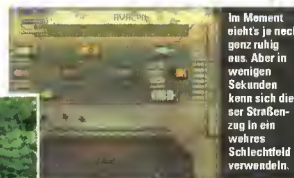
Drei Angebote von den Pyramiden-Jungs: die Ich-wär-so-gern-ein-schwerer-Junge-Randale **GTA 2**, die Gleis-verlegen-macht-Spaß-Wirtschafts-Sim **Railroad Tycoon 2** und den Ich-töte-Dinos-im-

Akkord-Müchtern-Shooter **Turok 2: Seeds Of Evil** verscherbelt aktrunk für jeweils lächerliche 20 Mark. In **GTA2** schlüpfen Sie in die Rolle eines unbekannten Klein-Ganovens. Der will nicht nur jede Menge Kohle einsacken, sondern auch in Mafiakreisen Karriere machen. Und dazu muss Ihnen jedes Mittel recht sein. Also zetteln Sie mit großkalibrigen Waffen wahre Kleinkriege an oder fahren bewegliche Hindernisse ohne Munitionsverlust einfach mit einem der über 50 Vehikel (vom Kleinwagen bis zu Panzern ist alles dabei) über den Haufen. Eine Masse verschiederer Aufgaben, drei riesige Städte, Bonus-Level, sieben Gangs und feine Waffen lassen den Freizeit-Rambo frohlocken.

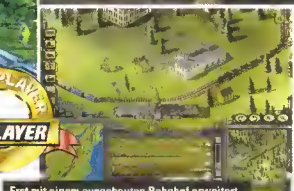
Auf den ersten Blick friedlicher, aber im Konkurrenzkampf mit anderen Tycoons nicht minder hart, geht es in **Railroad Tycoon 2** zu. Der Nachfolger des legendären Zug-Klassikers wurde in ein grafisches Edelgewand gekleidet – mit spielerischen Neuerungen wurde jedoch gespart. Das Spielprinzip bleibt bis auf kleine Details das gleiche: Bauen Sie auf 30 Landkarten in aller Welt (China, Alpen, Mittelmeerraum, etc.) ein möglichst gut funktionierendes Schienennetz auf, vergrößern Sie Ihre Bahnhöfe und stellen Sie durchdachte Fahrpläne für die einzelnen Strecken auf. Trotz Optionsvielfalt und unzähligen Einstellungs-Möglichkeiten bleibt **Railroad Tycoon 2** stets übersichtlich und perfekt spielbar. Ein Titel, an dem kein Eisenbahn-Liebhaber vorbeikommt. Blicke **Turok 2**, ein Action-Dinogänger und Pseudo-Rambo der mittelmäßigen Art. Wie in 3D-Shootern üblich, ziehen Sie in der First-Person-Perspektive durch Urwald, Höhlensysteme und versunkene Tempelstädte, um mit ausreißender Feuergewalt alles umzunieten, was auch nur im entferntesten daran denkt, sich bewegen zu wollen. Eine fette Nobelsuppe, riesige, unübersichtliche Level, die Ihnen sinnlose, kilometerlange Fußmärsche nicht ersparen und eine im Vergleich zu aktuellen Shootern dröge Grafik geben **Turok 2** den Rest.



Auf dem N64 ist **Turok** minigals Konkurrenz vielleicht noch ein Blick wert – PC-Juenger können sich den tapferen Indianer und die 20 Mark sparen.



Im Moment sieht's ja noch ganz ruhig aus. Aber in wenigen Sekunden kann sich dieser Straßenzug in ein wahres Schlechtfeld verwandeln.



Erst mit einem ausgebeuteten Bohnhof erwartet sich ihr Einflussgebiet, wenn Ihnen weitere Handels-Optionen zur Verfügung stehen.

WERTUNG GTA2

GENRE: Actionspiel
HERSTELLER: Rockstar/Take 2
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 12/99
DAMALIGE WERTUNG: 83

PCPLAYER SPIELSPASS

80

WERTUNG RAILROAD TYCOON 2

GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: Popsoft/Take 2
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 12/98
DAMALIGE WERTUNG: 81

PCPLAYER SPIELSPASS

80

WERTUNG TUROK 2: SEEDS OF EVIL

GENRE: Actionspiel
HERSTELLER: Iguaña/Accclaim
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 2/99
DAMALIGE WERTUNG: 73

PCPLAYER SPIELSPASS

66

Finden statt Suchen!



20,- DM*
Die dunkle Bedrohung



20,- DM*
Star Wars
Die dunkle Bedrohung



20,- DM*
Tomb Raider 3

Wenn Sie finden wollen, was Sie woanders vergeblich suchen, dann sollten Sie gleich zur Pyramide gehen. Denn hier finden Sie eine saubere und aufgeräumte Auswahl an PC-Spiele-Klassikern und Anwendungen. Einfach alles um Ihren PC zu füttern. Und zwar für 3,- 5,- 10,- 15,- oder höchstens 20,-DM* *unverbindliche Preisempfehlungen

Also, Schluß mit dem Suchen und auf zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, ProMarkt(Wegert), Atelco, Alpha-Tecc, Vobis, Marktkauf, dixi, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,- sowie im gutsortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
Tel: 0800/ 25 25 800 (freecall)
www.software-pyramide.de



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC™

oktronic
by SOFTWARE & SERVICES

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauf Tipp
Age of Empires Completion	1 Age of Empires inkl. Missions-CD	Microsoft/ak-tronic	25 Mark	👍
Action Pack	2 KISS Psycho Circus, Heavy Metal F.A.K.K. 2	Take 2 Interactive	50 Mark	👍
Descent: Venture Pack	3 Descent 1-3 + Mission-CD	Virgin/Interplay	65 Mark	👍
Gamers Choice	4 Age of W, Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTA2, Hidden & Dang, Martien Gothic, Railroad Tycoon 2, Tzar	Take 2 Interactive	50 Mark	👍
Half-Life: Generation	5 Half-life (dt.), Missions-CD Opposing Force, Counter-Strike	Valve/Hevas Interactive	80 Mark	👍
Drachenfeuer	6 Quest for Glory 5, Rückkehr nach Krondor	Hevas Interactiva	50 Mark	👍
Fallout Apocalypse	Fallout 1 + 2	Interplay	50 Mark	👍
Gold Games 3	7 Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Bing!	Topware	30 Mark	👍
Game-Hits 1	8 Civilization: Call to Power, Flying Saucer, GP 500 Kings, Quest 8, M1 Tank Platoon 2, Max Montezuma, Mayday, Mech Warrior 3, Spirit of Speed, X-Com: Interceptor	Jowood Prod.	50 Mark	👍
Game-Hits 2	9 Asteroids, Fighter Squadron, Genetic Evolution, Heavy Gear 2, Jheretic 2, Industrie Gigant: Gold, Interstate 82, Lord of Magic: Special Edition, Pirates, Police Quest: SWAT 2	Jowood Prod.	50 Mark	👍



Gold Games 4	10 3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 88, Raymen, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	👍
Gold Strategy Games	11 Jagged Alliance 2, Septerra Core, Gorky 17, Earth 2150 V2.0, Emergency, Robo Rumble	Topware Int.	35 Mark	👍
Jack Quizpack	12 You don't know Jack 1+2	Take 2 int.	50 Mark	👍
Larry Collection	13 Leisure Suit Larry 1-7, Larry Casino, Laffer Utilities	Sierra/Hevas Inter.	40 Mark	👍
Monkey Island Collection	14 Monkey Island 1-3	LucasArts/THQ	30 Mark	👍
Play the Games, Vol. 2	15 C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlumpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	👍
Play the Games, Vol. 3	16 Commandos, Dark Project, Die Volker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 532, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online: Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	👍
Totally Unreal	17 Unreal + Missions-CD, Unreal Tournament + Bonus Karte	GT Inter./Infogrames	50 Mark	👍



Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kaufip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft/ak-tronic	88	20 Mark	0
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	3/98	Firebird/Electronic Arts	81	20 Mark	0
Anno 1502	Wirtschaftssimulation	5/98	Softgold/Simulacra	82	40 Mark	0
Baldur's Gate – Die Saga	Rollenspiel	2/98	Biosware	83	50 Mark	0
Cesar 3	Wirtschaftssimulation	12/98	Sierra/ak-tronic	80	20 Mark	0
Civilization: Call to Power	Wirtschaftssimulation	5/99	Activision/ak-tronic	80	20 Mark	0
Civilization 2: Test of Time	Strategie	10/98	Microprose/ak-tronic	79	20 Mark	0
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	0
Supercade 2000	Rennspiel	4/00	Milestone/Electronic Arts	85	25 Mark	0
Commandos	Strategie	7/98	Eidos Interactive/ak-tronic	85	20 Mark	0
Commandos: Im Aufbruch der Ehre	Strategie	5/99	Eidos Interactive/ak-tronic	82	20 Mark	0
Curse of Monkey Island	Adventure	1/88	Lucas Arts/THQ	83	20 Mark	0
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive/ak-tronic	88	20 Mark	0
Darksiders	Action-Rollenspiel	10/99	Delphine/Electronic Arts	76	30 Mark	0
Deathmark	Action	12/98	Malibu/Mouse/Infogrames	89	30 Mark	0
Double X: Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	80	40 Mark	0
Driver	Rennspiel	11/89	GT Interactive/Infogrames	83	30 Mark	0
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	0
Dungeon Keeper 2	Strategie	8/99	Bullfrog/Electronic Arts	83	30 Mark	0
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	SSI/Mattel Interactive	83	40 Mark	0
European Air War	Simulation	12/98	Microprose/Midway Interactive	78	20 Mark	0
Evolve	Action-Strategie	5/00	Computer Artworks/Virgin Int.	74	50 Mark	0
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	0
Freespace 2 – Dimension Pack	SF-Simulation	12/98	Volition/Interplay	86	50 Mark	0
Gangsters	Wirtschaftssimulation	1/99	Eidos/ak-tronic	74	20 Mark	0
Grim Fandango	Adventure	1/98	Lucas Arts/THQ	81	50 Mark	0
GRAND	Action	12/99	Rockstar/ak-tronic	81	20 Mark	0
Hurt Life: Generation Pack	Action-Adventure	12/99	Valve Software/Havas Int.	80	40 Mark	0
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	10/00	Ritual Entertainment/Take 2	81	25 Mark	0
Heretic 2	Action	1/89	Activision	82	25 Mark	0
Homeworld	Strategie	11/89	Rubic/Havas Interactive	85	40 Mark	0
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	0
Indiana Jones & der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	Lucas Arts/THQ	85	50 Mark	0
Ironclad Force	Simulation	11/88	Jenna's Combat Simu/EA	79	30 Mark	0
Jagged Alliance 2	Strategie	5/99	Sir Tech/ak-tronic	82	20 Mark	0
Kick Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	Lucas Arts/THQ	77	45 Mark	0
Jeder Fußball Manager	Wirtschaftssimulation	11/99	Heart Line	77	30 Mark	0
Knight's Merchants	Strategie	10/88	Topware Interactive/ak-tronic	72	20 Mark	0
Mach Warrior 3	SF-Simulation	7/99	Microprose/ak-tronic	82	20 Mark	0
Messiah	Action-Adventure	2/90	Shiny/Interplay	63	50 Mark	0
Motorcycles Madness	Rennspiel	10/98	Microprose/ak-tronic	65	20 Mark	0
NBA Live 2000	Sportspiel	1/2000	EA Sports/Electronic Arts	89	30 Mark	0
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	84	20 Mark	0
NHL 2000	Sportspiel	11/99	Electronic Arts	84	25 Mark	0
N.I.C.E. 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	0
Nox	Action-Rollenspiel	3/00	Westwood/Electronic Arts	82	30 Mark	0
Oddworld: Abe's Exodus	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	89	40 Mark	0
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	0
Outcast	Action-Adventure	8/98	Infogrames	86	40 Mark	0
Planescape: Torment	Rollenspiel	2/00	Black Isle/Interplay	69	60 Mark	0
Plaza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	74	50 Mark	0
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	0
Powerblade – Ripley	Rennspiel	1/98	GT Interactive	83	30 Mark	0
Ruinard Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive/ak-tronic	81	20 Mark	0
Red Baron (incl. Missions)	Simulation	2/88	Dynalux/Havas Interactive	70	25 Mark	0
Red Baron 3D	Simulation	2/88	Dynalux/Havas Interactive	70	40 Mark	0
Rogue Squadron	Action	2/98	Lucas Arts/THQ	72	50 Mark	0
Siedler 3, Die	Wirtschaftssimulation	1/98	Blue Byte/ak-tronic	83	20 Mark	0
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	0
Speed Busters	Rennspiel	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	0
Starcraft	Strategie	5/98	Blizzard/ak-tronic	84	20 Mark	0
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/89	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	0
Star Wars Episode 1: Racer	Rennspiel	8/99	Lucas Arts/ak-tronic	70	20 Mark	0
Superbike Worlds Championship	Rennspiel	4/99	Milestone/EA Sports	87	30 Mark	0
System Shock 2	Action-Adventure	11/99	Looking Glass Electronic Arts	90	30 Mark	0
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	1/00	Bullfrog/Electronic Arts	80	20 Mark	0
Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	Eidos/ak-tronic	70	20 Mark	0
Total Annihilation	Strategie	11/97	Cavehead/GT Interactive	78	15 Mark	0
Turok 2	Action	2/99	Iguana Software/ak-tronic	73	20 Mark	0
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak-tronic	87	30 Mark	0
Unreal Tournament	Action	9/98	GT Interactive/Infogrames	87	30 Mark	0
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	68	30 Mark	0
Völker: Die	Strategie	7/99	Neodym/Wood	78	30 Mark	0
Warzone 2100	Strategie	5/99	Eidos/ak-tronic	75	20 Mark	0
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	78	40 Mark	0
Wing Commander: Prophecy Classic	Action	2/98	Origin Systems/Electronic Arts	85	30 Mark	0
X-Wing Alliance	Action	5/99	Lucas Arts/ak-tronic	83	20 Mark	0

PLAYER'S GUIDE

EDITORIAL
5/2001

BLACK&WHITE



Seite 150

Spielen Sie Gott und erleben Sie Ihre Kreatur

GOthic



Seite 154

Lösung: So finden und bewegen Sie den wichtigsten Erzdemol!

CLIVE BARKER'S UNDYING



Seite 163

Tipps für den Kampf gegen die Dämonen

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS



Seite 166

Lösung: So schlagen Sie sich als Ritter durch dämonische Hirschescharen!

DIE SIEDLER 4
TEIL 2



Seite 174

Lösung: Bauen Sie das perfekte Volk in grünen Gärten und Büschen!

TIPPS & TRICKS
Seite 153, 179

FAXPOLLING
Seite 180



Im Zwiespalt der Gefühle ... Welch schwere Entscheidung: Sollte ich nun verzweifeln und den PC vor Wut aus dem Fenster werfen, oder auf das Engelchen hören und den Rechner mal lieb überstreichen? Vielleicht hilft das ja? Vielleicht trifft aber auch die »göttliche Hand« die Entscheidung für mich ...

DIE SEIDEL-KREATUR

Voller Besitzerstolz wollte ich einem Bekannten meinen brandneuen Gigahertz-Rechner präsentieren, da weigerte sich der schicke PC doch prompt, meine Lieblingspiel-CD zu akzeptieren. Weder Änderungen der Laufwerksbuchstaben noch Manipulationen in der Registry hatten den gewünschten Erfolg. Langsam bahnten sich Wut und Ärger ihren Weg.

Als sich danach noch die Maus verabschiedete und der PC nach dem Neustart lediglich einen blauen »Ausnahmefehler-Bildschirm« darstellte, hatte es das Engelchen schon ganz schön schwer, mit seinen Argumenten für ein Wohlergehen des PCs überhaupt noch gegen das böse Teufelchen anzukommen ...

Als der Rechner beim erneuten Hochfahren behauptete, ein Pentium III/500 zu sein, blieb mir dann wirklich kurz die Luft weg. Da hörte ich das Teufelchen ausgesprochen deutlich flüstern: »Los, weg damit! Egal, wie viel Du bezahlt hast,

Du ärgerst Dich doch nur über das Ding! Schmeiß es raus!«

Glücklicherweise wurde ich vom »göttlichen Händchen« zu einer (manchmal) recht besonnenen Kreatur erzogen; ich läuschte also auch dem Engelchen, das mich zu Goduld und Sanftmut aufforderte. Nachdem ich den Rechner sanft gestreichelt und mit allerlei süßen Versprechungen gelockt hatte,

wagte ich einen erneuten Versuch. Und siehe da: Das erweiterte BIOS-Setup wies zärtlich darauf hin, dass die MHz-Einstellung des Prozessors wohl falsch sei und fragte, ob ich den Wert vielleicht wieder auf 1000 Megahertz ändern wollte. Außerst dankbar akzeptierte ich. Danach funktionierte alles wieder einwandfrei! Vielleicht sollte ich öfters mal (auch bei »Black&White«) auf das Engelchen hören ...

Mit freundlichen Grüßen

Stefan Seidel

TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?

Dann schafft unser exklusives Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 9 bis 24 Uhr kostenlose Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark

Tipps & Tricks per Fax*

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

* Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 - 268 - 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 - 419 - 43 (3,63 Mark/Minute)

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 - 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer	Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 - 110	Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 - 107
Adrenalin-Level	4	(0190) 192 464 - 115	Unholy Alliance 2	4	(0190) 192 464 - 108
Age of Empires 2: The Conquerors	12	(0190) 192 464 - 167	Human: Code Name 4/7	8	(0190) 192 464 - 191
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 - 132	Homeworld	9	(0190) 192 464 - 119
Alpha Centauri, Einstiegsheft	1	(0190) 192 464 - 068	Island of Dr. Doom	8	(0190) 192 464 - 162
America McGraw: Alice	6	(0190) 192 464 - 070	Indiana Jones und der Tempel des Schicksals	14	(0190) 192 464 - 125
Amnesia	2	(0190) 192 464 - 111	Jagged Alliance	6	(0190) 192 464 - 064
Arno 1602	4	(0190) 192 464 - 050	Unholy Alliance 2	4	(0190) 192 464 - 184
Arno: Die neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 - 050	King's Quest 8	6	(0190) 192 464 - 054
Age of Empires 2: The Conquerors	2	(0190) 192 464 - 056	KSS: Psycho Circus	7	(0190) 192 464 - 185
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 - 065	Kleopatra: Königin des Nils	2	(0190) 192 464 - 169
Baldur's Gate	6	(0190) 192 464 - 072	Kleopatra: Königin des Nils	7	(0190) 192 464 - 034
Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 - 082	Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 - 113
Baldur's Gate 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 - 172	Longest Journey, The	6	(0190) 192 464 - 138
Teil 2	2	(0190) 192 464 - 173	Madness	7	(0190) 192 464 - 098
Caster 3	2	(0190) 192 464 - 045	Mech Warrior 4: Vengeance	3	(0190) 192 464 - 188
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 - 075	Metal Fatigue	3	(0190) 192 464 - 154
Civilization 2, Teil of Time	2	(0190) 192 464 - 112	Metal Gear Solid	7	(0190) 192 464 - 183
John McPhee Rally	1	(0190) 192 464 - 038	Mech Commander	6	(0190) 192 464 - 035
Corniche Gold	6	(0190) 192 464 - 027	Mech Warrior 4	11	(0190) 192 464 - 194
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 - 106	Messiah	7	(0190) 192 464 - 147
C&C 3: Tiberium	6	(0190) 192 464 - 143	MDK 2	6	(0190) 192 464 - 159
C&C: Alarmstufe Rot 2, Teil 1 (Sowjets)	3	(0190) 192 464 - 173	Might & Magic 5, Teil 1	6	(0190) 192 464 - 030
Teil 2	2	(0190) 192 464 - 173	Teil 2	6	(0190) 192 464 - 031
Commander: Im Auftrag der Erde	8	(0190) 192 464 - 076	Might & Magic 7	7	(0190) 192 464 - 093
Contact Resistance	6	(0190) 192 464 - 029	Teil 1	6	(0190) 192 464 - 094
Cultures	3	(0190) 192 464 - 171	Teil 2	6	(0190) 192 464 - 144
Dark Project: Der Meistertest	10	(0190) 192 464 - 069	No One Lives Forever	8	(0190) 192 464 - 182
Dark Project 2: The Metal Age	11	(0190) 192 464 - 148	Oni	5	(0190) 192 464 - 145
Descent 3	2	(0190) 192 464 - 065	Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 - 094
Devil Ex	9	(0190) 192 464 - 184	Teil 2	4	(0190) 192 464 - 103
Dark Frodo	4	(0190) 192 464 - 150	Verflucht	2	(0190) 192 464 - 104
Duke 2: 1. Akt	2	(0190) 192 464 - 151	Pharaoh	2	(0190) 192 464 - 102
2-4. Akt	6	(0190) 192 464 - 158	Pharaoh Connection 2	3	(0190) 192 464 - 176
Duke 2 (Charakterentwicklung)	2	(0190) 192 464 - 166	Pharaoh Synchro	4	(0190) 192 464 - 071
Duke 2: No. 1	6	(0190) 192 464 - 066	Pharaoh: The Legend	13	(0190) 192 464 - 183
John 2000	6	(0190) 192 464 - 032	Populous 3, Einstiegsheft	2	(0190) 192 464 - 039
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 - 096	Teil 2	4	(0190) 192 464 - 099
Teil 2	4	(0190) 192 464 - 100	Teil 3	5	(0190) 192 464 - 052
Driver	4	(0190) 192 464 - 116	Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 - 062
John 2150	3	(0190) 192 464 - 117	Rainbow Six 2: Second Century	4	(0190) 192 464 - 085
Teil 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 - 085	Rainbow Six	6	(0190) 192 464 - 041
Teil 2	6	(0190) 192 464 - 087	Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 - 121
RFA 2000	2	(0190) 192 464 - 118	Räuber des Meeres: Lo, Cas	4	(0190) 192 464 - 185
Real Fantasy 8, Teil 1	12	(0190) 192 464 - 134	Ragnarok	6	(0190) 192 464 - 124
Teil 2	12	(0190) 192 464 - 136	Rant-A-Hero	6	(0190) 192 464 - 077
Rucht von Monkey Island	7	(0190) 192 464 - 161	Return to Krondor	3	(0190) 192 464 - 089
Freispieler 2	8	(0190) 192 464 - 128	Revanant	4	(0190) 192 464 - 182
Salome Knight 3	3	(0190) 192 464 - 127	Ring des Nebelsterns	4	(0190) 192 464 - 044
Gangsters	5	(0190) 192 464 - 057	Rollercoaster Tycoon	10	(0190) 192 464 - 076
Cities: Citizens Kabuto	7	(0190) 192 464 - 193	Rollercoaster Tycoon 2	9	(0190) 192 464 - 177
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 - 037	Saints Teil 1	5	(0190) 192 464 - 185
Grin: Tenebris	7	(0190) 192 464 - 040	Teil 2	6	(0190) 192 464 - 186
Grand Control	2	(0190) 192 464 - 181	Shadow Company	4	(0190) 192 464 - 123
Grimm Geschichten	6	(0190) 192 464 - 195	Shadow Man	10	(0190) 192 464 - 105
Hit Life (japanisch), Teil 1	2	(0190) 192 464 - 038	Schwarz 3, Einstiegsheft	3	(0190) 192 464 - 045
Teil 2	2	(0190) 192 464 - 039	Teil 1	4	(0190) 192 464 - 055
Heavy Metal P.A.K.K. 2	7	(0190) 192 464 - 168	Teil 2	5	(0190) 192 464 - 063
Heroes of Might & Magic 3	2	(0190) 192 464 - 063	Siedler 3	4	(0190) 192 464 - 114
Shadows of Death	2	(0190) 192 464 - 155	Gefährten der Amazonen	3	(0190) 192 464 - 079
Herrscher des Olymp: Zeus	2	(0190) 192 464 - 180	Silver	3	(0190) 192 464 - 079

Jahreshefte

Jahreshefte	Seiten	Telefonnummer
Jahresheft 2001 (ohne Tests + Tipps)	2	(0190) 192 464 - 904
Test-Übersicht 2001	1	(0190) 192 464 - 905
Test-Übersicht 2001	1	(0190) 192 464 - 906
Jahresheft 2000 (ohne Tests + Tipps)	4	(0190) 192 464 - 900
Test-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 - 902
Test-Übersicht 2000	2	(0190) 192 464 - 903
Jahresheft 1999	5	(0190) 192 464 - 911
Jahresheft 1997	6	(0190) 192 464 - 910
Jahresheft 1998	5	(0190) 192 464 - 912
Jahresheft 1999	5	(0190) 192 464 - 913
Test-Übersicht 1993-97	3	(0190) 192 464 - 903
Test-Übersicht 1998	2	(0190) 192 464 - 904
Test-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 - 902

Dienstleistungen

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hilfen	2	(0190) 192 464 - 940
Hotline der Spielerscheiter	1	(0190) 192 464 - 941

PCPLAYER

HARDWARE

Heute gesehen,
übermorgen gespielt

Jochen Rist

Und schon wieder eine neue GeForce. Hört das denn nie auf? Wer sich noch vor einem Vierteljahr eine GeForce-2-Ultra mit allen Extras besorgt hat, beißt sich jetzt zu Recht in den Hintern. Kostet die GeForce-3 doch genauso viel wie bisher die Ultra-Version und ist außerdem moderner und schneller. Zumindest in der Theorie. In Wirklichkeit heißt es nämlich: »Danke, dass Sie die teuerste Grafikkarte gekauft haben. Unterstützende Spiele dafür bekommen Sie frühestens in einem Dreivierteljahr. Bis dahin kaufen Sie bitte noch die GeForce-3-Ultra und -4. Danach wird alles gut.« Laut NVIDIAs Aussage kommen GeForce-3-Spiele natürlich schon viel früher. Den Anfang macht »Ghosts« mit einem GeForce-3-Patch, gefolgt von anderen Titeln, die allerdings erst im Herbst (»Aquinox«) erscheinen, oder noch auf der verzweifeltsten Suche nach einem Publisher sind (»Ballistics«). Bis dahin sollen uns Benchmarks (Vulpine GLmark, 3D Mark 2001) bei Laune halten. Demonstrieren Sie doch recht eindrucksvoll, wie Spiele heute aussehen würden, hätten wir uns bereits vor einem Jahr eine GeForce-3 kaufen können. Bestes Beispiel in Sachen »Heute die Technik – in einem Jahr das Spiel« sind Grafik-

Kracher wie »Sacrifice«. Sie zeigen, wozu (abgesehen von der höheren Geschwindigkeit) Engines in der Lage sind, wenn man sie lange genug an eine Chip-Architektur anpasst. Als im Januar 2000 die ersten GeForce-Karten in den Markt trudelten, gab es Technologie-Demos, die von den tollen Eigenschaften schwärmten. Zum sichtbaren Einsatz kamen die Prophезungen aber erst jetzt – ein ganzes Jahr später. Während man heute mit tiefem Unterliefen Spiele-Demos mit GeForce-3-Unterstützung bewundert, hat man sich bis in einem Jahr auch schon wieder daran gewöhnt. Als Programmier-Superheld John Carmack sein »Doom 3« auf der MacWorld-Expo vorstellte, gab es wie schon damals bei »Halo« Kommentare à la: »Die Zukunft hat begonnen.« Hallo, aufwachen! Das sind lediglich Engine-Demos und zeigen vom eigentlichen Spiel fast nichts. Zuerst müssen die Titel mit einer Spiel-Idee, KI und durchgehendem Design versorgt werden und nebenbei noch auf etwas



»Aber ich hab mir doch erst vor zwei Wochen eine neue Grafikkarte gekauft...«

langsameren Kisten Speiß mechen. Doch die rasante Entwicklung hat auch ihre Sonnenseiten. Tolle Sache, wenn ein Spiel wirklich durchdacht und absolut spielbar ist. Schaut man sich aber so manchen Pixelhaufen auf der PS One an, ist man doch froh, einen PC mit moderner 3D-Grafikkarte zu besitzen.

Jochen Rist



Hardware-News

■ Hercules 3D Prophet 4500 64 MB, Neue Benchmarks, GPRS ...

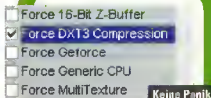
SEITE 182



Grafikkarten

■ Aktuelle Grafikkarten und ihre Spiele-tauglichkeit.

SEITE 184



Keine Panik

■ Grafikkarten-Tuning-Tipps.

SEITE 192



GeForce3

■ Spezialeffekte des GeForce-3-Chips.

SEITE 196



LAN-Player

■ Alle wichtigen Netzwerkpartys auf einen Blick.

SEITE 198

HARDWARENEWS

■ **Zubehör-Zuwachs bei Interact** ■ **Erste Anbieter mit GPRS** ■ **Wecker mit .wav- und .mp3-Funktion...**

NEUES INTERACT-ZUBEHÖR

■ Zubehör-Fabrikant Interact hat die eigene Produktpalette mal wieder einer Frischzellenkur unterzogen. Im Programm sind ab sofort der «Cyclone FX» (119,99 Mark), ein Force-Feedback-Joystick, das «Hammerhead FX»-Gamepad (119,99 Mark) mit Rumble-Effekt, das «Axis Pad» (79,99 Mark), ebenfalls ein Gamepad mit zwei Mini-Sticks und Metall-Lackierung. Dass Notebooks bei Spielern in Zukunft eine größere Rolle spielen, hat man auch bei Interact erkannt: Das «GoPad FX» (89,99 Mark) ist ein bewusst klein gehaltenes USB-Gamepad für Notebooks, welches auch als Maus verwendet werden darf. Abgerundet wird das Ganze durch die kleine «GoMouse» (29,99 Mark), ebenfalls ein Kandidat für unterwegs.



Interact erneuert seine Produktpalette

FAULE BANDE!

Auf der Webseite www.gedgetshop.com können Sie einen Wecker bestellen, der .wav- und .mp3-Dateien abspielt. Im Lieferumfang enthalten ist ein Perlelport-Kabel, über das Sie die Daten vom Windows-9x/98-PC zum Wecker übertragen. Der «Clock2»-Wecker kostet 26,95 Pfund, also circa 80 Mark. Achtung chronische Verschläfer: Drei zum Betrieb notwendige Mignonzellen liegen der Verpackung hinterhältigerweise nicht bei.



Reißt Sie mit .wav- oder .mp3-Dateien aus den Federn: Der «Clock2»-Wecker.

SCHNELLE DSL-FLATRATE UND CLAN-SERVER

■ «Streamgate» ist ein neuer DSL-Anbieter. Bis zum dritten Quartal sollen alle größeren Städte und bis Ende des Jahres ganz Deutschland Zugang zur T-DSL-Alternative bekommen. Der günstigste Tarif setzt sich aus folgenden monatlichen Grundgebühren zusammen: DSL-Internetanschluss für 79,90 Mark (1024 Kbit/s Downstream und 128 Kbit/s Upstream) plus Flatrate für



Streamgate bietet DSL mit 1024-2300 Kbit/s Downstream.

49,90 Mark. Hinzu kommt eine einmalige Bereitstellungsgebühr, die 98 Mark (24 Monate Laufzeit), 198 Mark (zwölf Monate Laufzeit), oder 298 Mark (sechs Monate Laufzeit) kostet. Interessant für Dauer-Online-Zocker und Clan-Leute dürfte die Option für einen Spielerserver sein: Der Serverzugang setzt sich aus einer monatlichen Grundgebühr (240 Mark für zwölf Spieler, 300 Mark für 15 Spieler, 360 Mark für 20 Spieler – jeweils zuzüglich 16 Prozent Mehrwertsteuer) und einer einmaligen Einrichtungsgebühr (99 Mark) zusammen. Weitere Infos gibt es unter der Hotline-Nummer 01805-123430 oder auf der Webseite www.streamgate.de.

GPRS KOMMT ...

■ General Packet Radio Service, kurz «GPRS», ist die Vorstufe zum Handy-Datenübertragungs-Standard UMTS. Erste GPRS-Handys gibt es bereits – so zum Beispiel das Motorola Timeport 260. D2 und E-Plus bieten ab sofort den GPRS-Dienst an. Bei D2 kostet die Aktivierung einmalig 11,50 Mark, hinzu kommt ein monatlicher Basispreis von 19,95 Mark, der zum normalen D2-Tarif dazugerechnet wird. Ein mickriges MByte dürfen Sie dafür übertragen. Jede weiteren zehn KByte kosten 19 Pfennige. Bei E-Plus zahlen Kunden bis zur 100-Kilobyte-Grenze 0,68 Mark pro zehn Kilobyte. Danach kosten die zehn Kilobyte nur noch 20 Pfennig. Eine Grundgebühr wird bei E-Plus nicht verlangt.



GPRS-Handys sind im Kommen.

ERSTE GRAFIK-KARTE MIT KYRO-2-CHIP

■ Hercules stellt mit der «3D Prophet 4500 64 MB» eine neue Low-Budget-3D-Grafikkarte vor. Zum Preis von 330 Mark erhalten Sie ein mit dem Kyro-2-4500-Grafikchip (der Vorgänger Kyro 1, ebenfalls von STMicroelectronics, sitzt in der Dreamcast-Konsole) ausgestattetes Modell, das auf einen 64-MByte-Speicher der Sorte SDRAM zugreift. Chip- und Speichertakt betragen 175 MHz. Spezialeffekte, wie «Motion Blur» (verwaschene Darstellung von Objekten), «Environmental Bump Mapping» (Spiegelung der Umgebung auf Objekt-oberflächen), «Tile Based Rendering» (beziehungswise «Hiden Surface Removal» (keine Berechnung unsichtbarer 3D-Stücke) und FSAA (bildschirmfüllende Kantenglättung) beherrscht der 3D-Chip. Transform- und Lighting ist für ihn allerdings ein Fremdwort. Käufer erhalten außerdem die Vollversion von «PowerDVD 2.5». Wie die Grafikkarte sich in der Praxis schlägt, klären wir in der nächsten Ausgabe.



Zwer ohne T&L, dafür aber mit anderen Spezial-effekten: der Kyro-2-4500.

DIE BENCHMARK-ABLÖSUNG

■ Die deutschen Engine-Entwickler Vulpine (www.vulpine.de) und die Benchmark-Programmierer von Madonion (www.madonion.com) stellen zwei neue Benchmark-Programme vor. Während Vulpine mit dem «GMark» die Leistung von 3D-Grafikkarten unter einer OpenGL-Umgebung misst, trägt «3D Mark 2001» die unter einer DirectX-Umgebung entstandenen Ergebnisse zusammen. Beide Benchmark-Programme unterstützen bereits die erweiterten Funktionen des GeForce-3-Chips und stellen DirectX 8 exklusive Effekte dar. (Vertex- und Pixel-Shader). Der Vulpine GMark befindet sich übrigens auf der Heft-CD-8.



Benchmarks mit GeForce-3 Unterstützung: GMark und 3D Mark 2001

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

Boxen

- 1** Creative Desktop Theater 5.1 DTT
3500 Digital ca. Preis: 800 Mark
Test in: 04/2001 (92 Punkte)

- 2** Videologic Sirocco
ca. Preis: 800 Mark
Test in: 04/2001 (88 Punkte)

- 3** Klipsch Promedia 2.1
ca. Preis: 500 Mark
Test in: 12/2000 (86 Punkte)



PREIS TIP
Logitech Soundman SR-30
ca. Preis: 150 Mark
Test in: 04/2001 (78 Punkte)

Monitor

- 1** Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)
ca. Preis: 950 Mark
Test in: 4/2000 (87 Punkte)

- 2** iiyama Vision Master 451 (19 Zoll)
ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (85 Punkte)

- 3** Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll)
ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (81 Punkte)



PREIS TIP
Videoseven N95S
ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (78 Punkte)

Gamepad

- 1** Logitech Wingman Gamepad
ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

- 2** Microsoft Sidewinder Gamepad
ca. Preis: 70 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)

- 3** Thrustmaster Firestorm Dual Power Gamepad
ca. Preis: 80 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIP
Logitech Wingman Gamepad
ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

Soundkarte

- 1** Creative Soundblaster Live!
Platinum 5.1 ca. Preis: 500 Mark
Test in: 2/2001 (92 Punkte)

- 2** Creative Soundblaster Live!
Player 5.1 ca. Preis: 200 Mark
Test in: -

- 3** Videologic Sonic Vortex 2
ca. Preis: 160 Mark
Test in: 5/2000 (75 Punkte)



PREIS TIP
Creative Soundblaster 128
ca. Preis: 90 Mark
Test in: -

Maus

- 1** Microsoft IntelliMouse Optical
ca. Preis: 110 Mark
Test in: 13/2000 (88 Punkte)

- 2** Logitech MouseMan Wheel Optical
ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (88 Punkte)

- 3** Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye
ca. Preis: 110 Mark
Test in: 6/2000 (87 Punkte)



PREIS TIP
Logitech Pilot Wheel Mouse
ca. Preis: 50 Mark
Test in: -

DVD-Laufwerk

- 1** Pioneer DVD-A05SZ
ca. Preis: 350 Mark
Test in: -

- 2** Toshiba SD-M1402
ca. Preis: 280 Mark
Test in: -

- 3** Pioneer DVD-114
ca. Preis: 270 Mark
Test in: -



PREIS TIP
Hitachi GD-7000
ca. Preis: 230 Mark
Test in: -

2D/3D-Beschleuniger

- 1** Hercules 3D Prophet 2 Ultra
ca. Preis: 1300 Mark
Test in: 13/2000 (94 Punkte)

- 2** ATI Radeon 64 MB DDR VIVO
ca. Preis: 950 Mark
Test in: 13/2000 (89 Punkte)

- 3** Leadtek Winfast GeForce2 GTS64
ca. Preis: 850 Mark
Test in: 13/2000 (89 Punkte)



PREIS TIP
Hercules 3D Prophet 2 MX
ca. Preis: 370 Mark
Test in: 13/2000 (71 Punkte)

Joystick

- 1** Thrustmaster Afterburner
ca. Preis: 170 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

- 2** MS Sidewinder Precision 2
ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (77 Punkte)

- 3** Saitek Cyborg 3D Gold
ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (76 Punkte)



PREIS TIP
Logitech Wingman Attack
ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad

- 1** Saitek R4 Force Wheel
ca. Preis: 400 Mark
Test in: 9/98

- 2** MS Sidewinder Force Feedback Wheel
ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (84 Punkte)

- 3** Guillemont Force Feedback R. Wheel
ca. Preis: 250 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIP
Logitech Wingman Formula Force GP
ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)

Lenkrad

- 1** Thrustmaster 360 Modena Pro
ca. Preis: 170 Mark
Test in: 13/2000 (87 Punkte)

- 2** Fanatec LeMans Special Edition
ca. Preis: 150 Mark
Test in: 13/2000 (83 Punkte)

- 3** Saitek R4 Racing Wheel
ca. Preis: 200 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIP
Mad Catz Andrei Racing Wheel
ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

KOPRODUKTION MIT

PC
PROFESSIONELL3D
in der
Praxis

Nur die korrekte Unterstützung der wichtigsten grafischen Effekte lässt 3D-Spiele in ihrer vollen Pracht erscheinen. Unser Test zeigt, dass viele aktuelle Grafikkarten den 3D-Anforderungen aber nicht genügen. Oft scheitert es bereits an Grundfunktionen.

Die reine Grafikgeschwindigkeit ist inzwischen – zumindest bei Grafikkarten mit Grafichips wie dem NVIDIA GeForce-2-GTS oder dem ATI Radeon – nur noch von untergeordneter Bedeutung.

Der Grund: Die Karten sind schnell genug, ja sogar beinahe zu schnell für die Anforderungen der meisten aktuellen Spiele. Die sichtbaren Verbesserungen beim Spielerlebnis liegen jetzt nicht mehr in immer höheren Frame-Raten, sondern in einer verbesserten Darstellungsqualität. Neue 3D-Effekte und detailreichere Objekte sorgen für realistischere 3D-Szenen: Die T&L-Beschleunigung der neuesten Grafikchips ermöglicht hohe Polygonzahlen, fortgeschrittene Bump-Mapping-Verfahren verleihen Oberflächen Strukturen, Full-Scene-Anti-Aliasing glättet Kanten, und aufwändiges Per-Pixel-Shading sorgt für eine wirkkeitstreuere Beleuchtung.

Doch alle Effekte und Grafiktricks sind nutzlos, wenn sie nur fehlerhaft oder überhaupt nicht umgesetzt werden. Gerade hier zeigen in unserem umfangreichen Vergleichstest selbst die leistungsfähigsten 3D-Beschleuniger mitunter deutliche Schwächen. Am Beispiel von zwölf unterschiedlichen Spielen wird untersucht, wie aktuelle Grafikkarten den Anforderungen moderner 3D-Software gerecht werden. Zum Einsatz kommen Spiele

wie »Diablo 2«, »Mech Warrior 4«, »MDK 2« oder »Unreal: Tournament«. »Colin McRae Rally 2.0« und »Glants« profitieren bereits von den Möglichkeiten der kommenden Spielgeneration: Besonders die Unterstützung von Environmental-Mapped- oder Cubic-Bump-Mapping bringt hier eine sichtbar bessere Bilderdarstellung.

Unterräumt werden die Ergebnisse aus den Anwendungstests mit den Resultaten der bewährten PCPro-Benchmarks. Denn gerade bei Karten im Leistungsmittelfeld kann die Differenz von nur wenigen Frames pro Sekunde oft zwischen Spielvergnügen oder Missvergnügen entscheiden – ein entscheidender Wert, der sich exakt nur als Benchmark fassen lässt.

Der Grafikchip entscheidet

Bei den Tests stehen nicht einzelne Grafikkarten im Mittelpunkt, sondern jeweils nur die Grafikchips. Diese sind im Wesentlichen alleine für die Leistung und den Funktionsumfang der Grafikkarte entscheidend. Die passende Grafikkarte zum gewünschten Chip finden Sie ab Seite 180 in einer großen Marktübersicht mit allen aktuellen, derzeit in Deutschland verfügbaren Grafikkarten. Die nächste Generation ist beginnend mit der GeForce-3 ebenfalls schon im Anrollen (siehe Seite 196). Ihnen werden wir in einer der nächsten PC Player-Ausgaben einen vergleichenden

Schwerpunkt widmen. Untersucht werden hier von 3Dfx der VSA-100-Chip – der auf der Voodoo-5-5500 gleich zwei Mal zu finden ist –, von ATI der Radeon- und der Rage-128-Pro-Chip. NVIDIA schiebt den GeForce-2-GTS-, den GeForce-2-MX- und den etwas betagten TNT-2-Ultra-Chip ins Rennen. Matrox ist mit dem G450 vertreten, Videologic mit dem Kryo-Chip, der in Kooperation mit dem Chip-Fabrikanten STM entstanden ist.

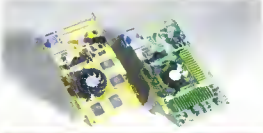
Berücksichtigt wird zudem, wenn ein Chip im Handel auf Grafikkarten mit unterschiedlicher Speicherausstattung verbaut wird: Im Test arbeitet der Radeon sowohl auf einer ATI-Radeon-64-MB-DDR-Vivo-Grafikkarte mit 64 MByte DDR-Speicher als auch auf der preiswerteren Radeon 32 MB mit 32 MByte des langsameren SDR-Speichers. Der GeForce-2-GTS-Chip kann seine Leistung sowohl auf einer Standard-Karte mit den Referenzspezifikationen von 200/333 MHz für Chip- und Speichertakt als auch auf einer GeForce-2-Ultra-Karte mit schnellem 4-Nanosekunden-Speicher und 250/460 MHz Chip/Speichertakt unter Beweis stellen.

GeForce 2 GTS ungeschlagen

Uneingeschränkt bewähren können sich im Zusammenspiel mit allen zwölf 3D-Spielen nur Grafikkarten, die mit einem GeForce-2-GTS- oder GeForce-2-Ultra-Chip von NVIDIA arbeiten. Die fehlerfreie Unterstützung aller grafischen Effekte sowie große Geschwindigkeitsreserven bringen die Karten selbst bei anspruchsvollsten Spielen wie »Glants« oder »Sacrifice« nicht ins Stottern. Weiter vorne liegen auch der ATI-Chip auf der Grafikkarte Radeon 64 MB DDR Vivo und Karten mit dem GeForce-2-MX-Beschleuniger. Während es bei den ATI-Karten weniger die Performance als Treiberunstimmigkeiten sind, die zu Abwertungen führen, macht sich bei den preiswerten MX-Modellen die geringere Leistung auf Grund des langsameren SDR-Speichers bemerkbar. Etwas mehr Leistung als die MX-Karten bietet die Radeon-Karte mit SDR-Speicher, dafür nagt die Karte an den gleichen Treiberschwierigkeiten wie das DDR-Modell.

Gelungene Abschiedsvorstellung: 3Dfx

Nach dem Verkauf von 3Dfx an den einstigen Konkurrenten NVIDIA kann sich die Voodoo-5-5500 zum Abschied noch einmal positiv ins Licht setzen: Beim Großteil der getesteten Spiele werden alle Effekte fehlerfrei und mit genügend hoher Bildrate umgesetzt. Geschlossen geben muss sich die Voodoo bei fortschrittlichen Spielen mit T&L-Unterstützung und den neueren Bump-Mapping-Varianten: Hier fehlt es an Power und grafischer Qualität. Nicht gesichert ist bei der Karte auch der



Uneingeschränkt empfehlenswert sind die GeForce-2-GTS-Grafikkarten. Der Mehrpreis für die Ultra-Variante (rechts) lohnt nur für absolute Hardcore-Gamer.

EMPFEHLUNG

NVIDIA GeForce 2 GTS Ultra

Für die extrem hohe Grafikleistung und fehlerfreie Unterstützung aller wichtigen 3D-Effekte erhält der GeForce-2-Ultra-Chip von NVIDIA die Empfehlung der Redaktion.

Ohne Fehl- oder Tadel präsentiert sich im Test aber auch der GeForce-2-GTS. Grafikkarten mit diesem Chip liefern nur geringfügiger weniger Leistung als die Ultra-Varianten, bieten aber das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis. Beide NVIDIA-Chips profitieren in der gleichen Weise von den innovativen 3D-Funktionen der GeForce-2-Architektur wie T&L-Beschleunigung und der Unterstützung von Per-Pixel-Shading und zeigen sich damit auch für zukünftige Spiele hervorragend gerüstet.

zukünftige Treibersupport, so dass selbst günstige Angebote im Ausverkauf der 3Dfx-Produkte mit Vorsicht zu genießen sind.

Die Videologic Vivid, vom Preis und der Leistung her eine mögliche Alternative zu den günstigeren Radeon- oder MX-Karten, muss sich im Test vor allem wegen Treiberproblemen gegenüber den beiden Konkurrenten geschlagen geben. Nicht empfehlenswert – besonders im Hinblick auf zukünftige Spiele – sind die TNT-2- und Rage-Fury-Maxx-Karten. Deren Technik ist inzwischen überholt, da sollte auch kein besonders günstiger Preis zum Kauf reizen.

Das Schlussspiel im Test bildet der Matrox G450-Chip. Obwohl die Grafikkarten mit dem

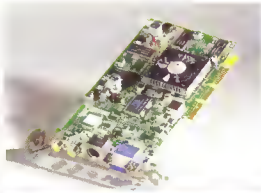
neuesten Matrox-Sprössling mit schnellem DDR-Speicher arbeiten, kann dieser durch den nur 64 Bit breiten Speicherbus seine Leistung nicht ausspielen, womit letztendlich nur die 3D-Leistung der G400-Vorgängerkarten erreicht wird.

Der Mehrpreis lohnt

Nur bei Grafikkarten, die auf einem GeForce-2-GTS- oder GeForce-2-Ultra-Chip von NVIDIA beruhen, müssen keinerlei Kompromisse bei Bildqualität und Spielbarkeit eingegangen werden. Bei Karten mit den anderen getesteten Grafikchips sind dagegen – zumindest ab der nächsten Spielgeneration – mehr oder weniger große Abstriche bei Auflösung, Detailgenauigkeit oder Farbtiefe unumgänglich, um noch spielbare Frame-Raten zu erreichen. Als preiswerte Alternativen sind die GeForce-2-MX-Karten zum Preis ab 250 Mark oder die Radeon 32 MB SDR für 340 Mark zu empfehlen. Sie bieten immer noch genügend 3D-Performance und stehen bei der umfassenden Unterstützung grafischer Effekte den GeForce-2-GTS- oder Radeon-DDR-Modellen in nichts nach.

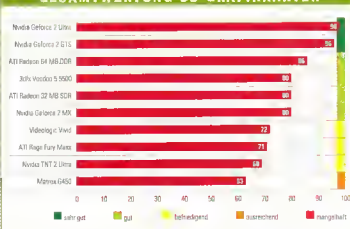
Doch auch der Einstieg in der High-End-GeForce-2-GTS-Klasse ist deutlich günstiger geworden: Entsprechende 32-MByte-Karten sind inzwischen schon für unter 500 Mark erhältlich. Ein Mehrpreis der sich schon beim nächsten neuen Spiel bezahlt macht.

(PCPro/ms/fr)



Der Radeon-Chip bietet hohe Leistung und viele grafische Effekte, erbeuten muss ATI aber noch an der Treiberunterstützung

GESAMTWERTUNG 3D-GRAFIKKARTEN



EINZELWERTUNG

So bewerten wir

In der Gesamtwertung der Grafikkarten gehen zum gleichen Teil die Resultate aus den Messungen und die Ergebnisse aus den Tests zur Spielbarkeit ein.

Leistung

Innerhalb der Kategorie Leistung wird unterschieden nach den drei Kriterien 3D-Performance, 2D-Performance und DVD-Beschleunigung. Die 3D-Performance hat einen Anteil von 70 Prozent und wird mit dem »3D Winbench 2000 1.1«, dem »Quever-Timedemo« zu Q3 und dem »Awards-04-Test« aus der Spec-Viewperf-6.1.2-Suite bestimmt. Mit jeweils 15 Prozent zählen die 2D-Performance, die

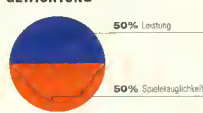
mit dem »High-End Graphics Winmark 99« ermittelt wird, und die DVD-Beschleunigung, für die der »Video-2000-Benchmark« von Madonion die Leistungsdaten liefert. Alle genannten Benchmarks werden jeweils auf einem Intel- und einem AMD-basierenden Testsystem gefahren. Als Bildschirmeinstellungen werden eine Auflösung von 1024 mal 768 Punkten und eine Farbtiefe von 32 Bit verwendet.

Praxistauglichkeit

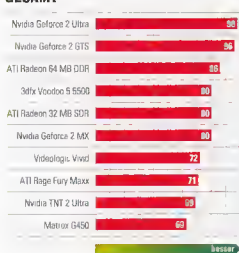
Anhand von zwölf Spielen aus unterschiedlichen Kategorien werden die Grafikkarten auf ihre Spielbarkeit hin untersucht. Kriterien sind Kompatibilität, Darstellungsqualität, unterstützte Effekte und subjektive Spielgeschwindigkeit. Für jedes

Spiel werden die Grafikkarten jeweils mit einer Schulnote bewertet. Das Gesamtergebnis ergibt sich schließlich aus dem Mittelwert der Einzelnoten. (PCPro/ms/fr)

GEWICHTUNG



GESAMT



LEISTUNG



SPIELETAUGLICHKEIT



PRAXISTEST

Treiberprobleme oder fehlende Effekte verderben oft das 3D-Vergnügen. Der Praxistest zeigt, welche Grafikkarten mit aktuellen und zukünftigen 3D-Spielen klarkommen.

Anhand gleich eines Dutzends ganz unterschiedlicher Spiele mussten die aktuellen Grafikkarten ihre Praxistauglichkeit unter Beweis stellen.

Denn ob der immensen Leistung aktueller Grafikbeschleuniger zählt bei der Berechnung von 3D-Szenen immer weniger die reine Geschwindigkeit, als vielmehr die visuelle Qualität der Darstellung. Entscheidend ist, ob alle 3D-Effekte unterstützt und korrekt umgesetzt werden. Stabile programmierte Treiber sind die wichtigste Grundvoraussetzung dafür. Auf ganzer Linie können in dem Test nur die Grafikkarten mit GeForce-2-GTS-Chip

überzeugen: Sie unterstützen alle modernen Features, verfügen über stabile Treiber und geraten auch bei der Bildrate nicht in Bedrängnis. Noch einmal positiv ins Bild setzt sich die 3Dfx Voodoo-5: Bei den meisten Spielen zeigt die mit zwei VSA-100-Grafikchips bestückte Karte vorbildliche Performance. Abstriche müssen nur bei besonders innovativen 3D-Spielen wie Giants gemacht werden.

Eine Chance verpasst hat – zumindest vorerst – ATI Radeon: Trotz des ausgeklügelten 3D-Chips sind viele Spiele durch Treiberprobleme nur mit Einschränkungen zu genießen. Das Manko könnte aber zumindest mit den nächsten Treiberversionen behoben werden.

Autorennen oder Rollenspiel?

Bei der Auswahl der Spiele haben wir auf eine ausgewogene Mischung Wert gelegt und die verschiedenen Genres berücksichtigt: von Autorennen und Simulationen über Ego-Shooter bis hin zu Strategie- und Rollenspielen sind alle Spielertypen vertreten. Jedes Spiel wird unter verschiedenen Auflösungen und Farbtiefen getestet. Auch die unterschiedlichen Qualitätsstufen



Neben Giants stellt Sacrifice (oben) die höchsten Anforderungen an die 3D-Hardware.

stellungen und Grafikeffekte finden Berücksichtigung.

Bewertet werden die Grafikkarten bei den einzelnen Spielen anhand der Kriterien Kompatibilität, Bildqualität, Effekte und subjektive Spielgeschwindigkeit. Abstruze, mangelnde Funktionen und Bildfehler wirken sich negativ aus: ein flüssiger Spielablauf mit vielen 3D-Effekten führt zu Pluspunkten. Die Einzelergebnisse und die Gesamtränge finden sich in der unten stehenden Übersichtstabelle.

Da dem Grafikkartentreiber eine besondere Rolle zukommt, wird jeweils mit verschiedenen Versionen getestet. Kein Anwender wird aber für jedes Spiel einen neuen Treiber installieren: Deshalb werden bei der Wertung nur die Ergebnisse mit dem Treiber berücksichtigt, der insgesamt die besten Resultate erzielt. Bei den NVIDIA TNT-2-Karten, der ATI Rage Fury Maxx und der Matrox Millennium G450 war dies die neueste Treiberversion von den Internetseiten der Herstellerfirmen. Bei den GeForce-2-MX- und -GTS-Karten kommen dagegen ebenso offizielle Treiber (siehe »keine Panik!« auf Seite 192) zum Einsatz wie bei der ATI Radeon oder der Videologic Vivid. Bei der Voodoo-5-5500 bewerten wir die Beta-Treiber von der 3Dfx Homepage (www.3dfxgamers.com).



Mit den neuen Bump-Mapping-Varianten wirkt Colin McRae Rally besonders realistisch.

BEWERTUNG

Grafikchip/Grafikkarte	3Dfx Voodoo 5 5500 ¹⁾	ATI Rage Fury Maxx ²⁾	ATI Radeon 32 MB SDR	ATI Radeon 64 MB DDR	Matrox G450	NVIDIA GeForce Ultra/2 GTS	NVIDIA GeForce 2 MX	NVIDIA TNT 2	Videologic Vivid
Treiberversion	1.04.01	4.12.7942	4.13.7062	4.13.7062	6.21.003	6.47	6.47	5.33	1.05.0115
Durchschnittsnote	gut	befriedigend	gut	gut	ausreichend	sehr gut	gut	befriedigend	befriedigend
Colin McRae Rally 2.0 (Codemasters)	befriedigend ³⁾	befriedigend ⁴⁾	befriedigend ⁴⁾	befriedigend ⁴⁾	ausreichend	sehr gut	gut	befriedigend ³⁾	ausreichend ⁵⁾
Crimson Sires (Microsoft)	sehr gut	befriedigend	befriedigend ⁶⁾	befriedigend ⁶⁾	befriedigend	sehr gut	gut	befriedigend	befriedigend ⁶⁾
Orbulo 2 (Blizzard)	sehr gut	sehr gut	befriedigend ⁷⁾	befriedigend ⁷⁾	sehr gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Giants (Interplay)	befriedigend ³⁾ 8)	ausreichend ³⁾ 8)	gut	sehr gut	mangelhaft ³⁾ 8)	sehr gut	gut	ausreichend ⁸⁾	ausreichend ³⁾ 8)
Homeworld (Sierra)	sehr gut ⁸⁾	sehr gut ⁸⁾	sehr gut ⁸⁾	sehr gut	befriedigend	sehr gut	sehr gut	befriedigend ¹⁰⁾	ausreichend
MDK 2 (Interplay)	gut ⁸⁾	gut ⁸⁾	gut ¹¹⁾	gut ¹¹⁾	ausreichend ⁸⁾	gut ¹¹⁾	gut ¹¹⁾	ausreichend ⁸⁾	befriedigend ⁸⁾
Mech Warrior 4 (Microsoft)	sehr gut	gut	gut	sehr gut	ausreichend	sehr gut	gut	befriedigend	gut
Mercedes Benz Truck Racing (THQ Interactive)	gut ¹²⁾	ausreichend	gut	sehr gut	ausreichend	sehr gut	befriedigend	befriedigend ¹¹⁾	gut
NHL 2001 (Electronic Arts)	sehr gut	gut ¹³⁾	gut ¹³⁾	gut ¹³⁾	befriedigend	sehr gut	gut	gut	gut
Sacrifice (Interplay)	befriedigend ⁶⁾ 8)	ausreichend ⁶⁾ 8)	ausreichend ⁶⁾ 14)	ausreichend ⁶⁾ 14)	mangelhaft ⁸⁾ 9)	sehr gut	befriedigend	ausreichend ⁸⁾	ausreichend ⁶⁾ 8)
Star Trek Voyager Elite Force (Activision)	gut ⁸⁾	befriedigend ⁸⁾	gut	sehr gut	ausreichend ⁸⁾	sehr gut ¹⁵⁾	gut ¹⁵⁾	befriedigend ⁸⁾	befriedigend ⁸⁾
Unreal Tournament (Epic Games)	sehr gut	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend	sehr gut	gut	ausreichend ⁴⁾	gut

1) 2 x 3Dfx VSA-100-Chip

2) 2 x ATI-Rage-128-Pro-Chip

3) keine Bump-Mapping-Effekte möglich

4) Darstellungsfehler in Menüs

5) Lücken in der Straße

6) Probleme bei Nebeldarstellung

7) 3D-Modus kann nicht initialisiert werden

8) kein T&L

9) unsicher langsam mit hohem Detailgrad

10) nur Direct3D möglich (große Farbverläufe)

11) vereinzelt Polygon-Fehler

12) massiver Performanceeinbruch mit 24-Bit-Texturen

13) geringe Bildfehler

14) 32-Bit-Farbtiefe nicht möglich

15) komprimierte Texturen sehr grob (mit DXTC1)



Die höhere Texturqualität hat bei Star Trek Voyager nicht nur schmückende Wirkung: Erst mit der besten Einstellung (links) sind alle Kontrollelemente und Schrittzüge zu erkennen.



Interplay Giants unterstützt nahezu alle neuen 3D-Funktionen. Mit aktiviertem Map Mapping und Per-Pixel-Shader (links) sehen die Landschafts- und Objekttexturen deutlich plastischer aus.

Der Grundparcours

Im ersten Durchgang müssen sich die Karten vermeintlich einfachen Aufgaben stellen: Standardeffekte wie Nebel-Darstellung (Fogging), Transparenz (Alpha-Blending) und trilineare Filterung sollten heutzutage keiner Grafikkarte mehr Probleme bereiten. Kaum mehr als diese Features verwenden Spiele wie »Crimson Skies«, »Homeworld«, die Eishockey-Simulation »NHL 2001«, das Rennspiel »Mercedes Benz Truck Racing« und der Shooter »Unreal: Tournaments«. Die fünf Titel entsprechen damit dem Gros der heute verfügbaren Spiele, die zu Gunsten der Abwärtskompatibilität zu älteren Grafikkarten meist nur mit den einfachsten Effekten arbeiten. Dies schlägt sich auch im Testergebnis nieder: Die genannten Spiele verursachen die geringsten Probleme.

Auch »Mech Warrior 4« kommt ohne fortschrittliche 3D-Effekte aus, nutzt als einziges

getestetes Spiel aber bereits DirectX 8.0 – ohne sichtbare Vorteile. Eine Sonderstellung nimmt »Diablo 2« ein. Dabei handelt es sich im Grunde um ein 2D-Spiel, das allerdings 3D-Funktionen zur Darstellung von Spezialeffekten verwendet. Damit stellt das populäre Action-Rollenspiel nur sehr geringe Ansprüche an die Grafikkarte. Lediglich mit der Radeon-Karte konnte der 3D-Modus nicht initialisiert werden; hier musste auf den nur unwesentlich schlechter aussehenden Software-Modus zurückgegriffen werden.

Detail-Probleme

Probleme zeigen sich schließlich im Detail: Dass eine Grafikkarte prinzipiell die genannten Features unterstützt, bedeutet nicht, dass diese auch tatsächlich funktionieren. Besonders bei den ATI-Grafikkarten offenbaren sich eine hohe Zahl an Darstellungsfehlern. Bei der Rage Fury Maxx und der Radeon tauchen

in jedem zweiten Spiel mehr oder weniger deutliche Probleme auf. Besonders widerspenstig zeigt sich ATIs Radeon »Sacrifice«, das im Test bei 32-Bit Farbtiefe überhaupt nicht läuft und bei dem der aktivierte Nebel-effekt schlichtweg ignoriert wird. Fogging scheint ohnehin problematisch für die Radeon zu sein: Auch bei Crimson Skies wird der Nebel zwar dargestellt, wirkt aber deutlich gröber als bei allen anderen Testkandidaten.

Deutlich besser bewähren sich die Karten mit den GeForce-2-Chips von NVIDIA. Zwar gibt es auch hier vereinzelte Darstellungsfehler, diese sind aber weit seltener als bei den anderen Testkandidaten. Lediglich die Transparenzeffekte in »MDK2« verursachen in Einzelfällen störende Bildfehler, die auch auf Karten mit NVIDIA's TNT-2-Chip zu beobachten sind. Die TNT-2-Karten können übrigens durch NVIDIA's Unified-Driver-Architektur theoretisch dieselben Detonator-Treiber verwenden wie die GeForce-2-Modelle. Im Test liefern die TNT-2-Beschleuniger jedoch mit der älteren 5.33-Version die besseren Resultate. Von Darstellungsfehlern bleiben die TNT-2-Modelle aber trotzdem nicht verschont: Fehlende Menüs in Unreal, Polygon-Fehler mit Mercedes Benz Truck Racing und grobe Farbverläufe bei Homeworld stören das Spielerlebnis.

Während die Voodoo-5-5500 von 3Dfx weitgehend fehlerfrei läuft, gibt es mit der VideoLogic Vivid auf dem Intel-System zunächst Anlaufschwierigkeiten durch Konflikte mit dem SCSI-Controller. Nach dem Beheben der Probleme, zeigt sich die Vivid von ihrer besten Seite und funktioniert solide. Zwar schlägt auch hier der Fogging-Bug in Sacrifice und Crimson Skies zu – die Probleme halten sich jedoch in Grenzen und treten seltener auf als bei der Radeon.

Der Härtestest

Die Härteprüfung für die Grafikkarten stellen »Giants« und »Colin McRae Rally 2.0« dar. Sie gehören zu den Vorreitern der nächsten Spielgeneration, die erstmals neuartige Effekte wie Environmental- und Cubic-Bump-Mapping oder wie im Falle von Giants auch Per-Pixel-Shaders unterstützen. Mit dem Environmental- oder Cubic-Bump-Mapping lassen sich auf 3D-Objekten besonders realistische Spiegelungen von der Umgebung oder umgebenden Lichtquellen realisieren. Den Oberflächen der Objekte kann dabei eine beliebige Struktur mit ganz unterschiedl. →

GRAFIKCHIPS UND EFFEKTE

Hersteller	3Dfx	ATI	ATI	NVIDIA	NVIDIA	NVIDIA	Matrox	STM/VideoLogic
Grafikchip	Voodoo 5 5500/1	Radeon	Rage 128 Pro	GeForce 2 GTS/Ultra	GeForce 2 MX	TNT2 Ultra	G450	Vivid
Transform und Lighting (T&L)	●	●	●	●	●	●	●	●
Anzahl Grafikpipelines	2 x 2	2	2	4	2	2	2	2
Texture-Einheiten pro Pipeline	1	3	1	2	2	1	1	1
Maximale Texturgröße (Punkte)	2048 x 2048	2048 x 2048	1024 x 1024	2048 x 2048	2048 x 2048	1024 x 1024	2048 x 2048	2048 x 2048
DXTC Texturdekompression	●	●	●	●	●	●	●	●
Texturedekompression unter OpenGL	●	2)	●	●	●	●	●	●
3D-Texturen	●	●	●	●	●	●	●	●
Full Scene Anti-Aliasing	●	●	●	●	●	●	●	●
Anisotropes Filtering	●	●	●	●	●	●	●	●
Tafelrauschen Filtering	●	●	●	●	●	●	●	●
Embossed Bump Mapping	●	●	●	●	●	●	●	●
Environmental Mapped Bump Mapping	●	●	●	●	●	●	●	●
Dot-3-Product Bump Mapping	●	●	●	●	●	●	●	●
Cubic Environment Mapping	●	●	●	●	●	●	●	●

● = ja ○ = nein

1) 2 x 3Dfx VSA-100

2) kann in Registry freigeschaltet werden

→ chen Reflexionseigenschaften vorgegeben werden. Das Per-Pixel-Shading geht noch weiter und ermöglicht eine besonders exakte und natürliche Darstellung, indem es Texturen und Beleuchtung für jeden Punkt der Objekte einzeln berechnet.

Unter diesen Extrembedingungen überzeugen nur die GeForce-2-GTS-Karten. Bei den kleineren MX-Varianten fehlte es dagegen bereits an Geschwindigkeit. ATIs Radeon, die der GeForce 2 GTs bei der Unterstützung von innovativen Effekten in nichts nachsteht, weiß zumindest bei Giants hervorragend zu gefallen. Bei Colin McRae scheitert die Radeon aber wiederum an Treiberunstimmigkeiten: Durch Darstellungsfehler in den Menüs ist das Spiel kaum steuerbar. Auch bei den enormen Leistungsanforderungen von Sacrifice versagen die Treiber trotz hoher Performance.

Obwohl die Matrox-G450- und Videologic-Vivid-Karten Environmental Bump Mapping bieten, lässt sich die Darstellungsart weder bei Colin McRae Rally noch in Giants aktivieren – in Zusammenhang mit der langsamen Geschwindigkeit fällt hier die Bewertung entsprechend schlecht aus.

Gut sichtbar sind im Test die Vorteile der neueren Bump-Mapping-Varianten Environmental- oder Cubic-Bump-Mapping. Durch die Unterstützung dieser Effekte heben sich die GeForce-2- und Radeon-Karten somit von den Modellen der vorgehenden Grafikkarten-



Generation auf lange Sicht genauso ab, wie durch ihre höhere 3D-Performance. Ebenfalls sichtbare, aber weniger deutliche Unterschiede bringt derzeit noch der Per-Pixel-Shader der GeForce-2-Karten, der im Spiel Giants genutzt wird.

Weitere Pluspunkte gewinnen die GeForce-2- und Radeon-Karten durch ihre T&L-Unterstützung. Die Vorteile zeigen sich deutlich bei Giants, MDK 2, Sacrifice und ST Voyager Elite Force. Ohne die Geometriebeschleunigung liegt der Rest der Karten im Test nicht nur bei der Geschwindigkeit weit im Hintertreffen: Mit aktiviertem T&L steigt der Detailreichtum der

Objekte – aus einer größeren Zahl von Polygonen zusammengesetzt, erscheinen sie deutlich detaillierter und »glatter«. Nachdem es den Spieleentwicklern jetzt mit DirectX 8.0 auch möglich ist, die T&L-Einheit über programmierbare Shader an die jeweiligen Erfordernisse der eigenen Spiele anzupassen, wird das Feature immer wichtiger für die Kaufentscheidung.

Klar erkennbare Grenzen

Auch ältere Grafikkarten wie TNT-Modelle oder die ATI-Rage-128-Pro-Karten reichen derzeit für die mäßigen Leistungsanforderungen vieler aktueller Spiele noch aus. Doch die Grenzen sind erkennbar: Immer mehr Spiele machen von Effekten Gebrauch und zeigen sich auch bei der benötigten Rechenleistung keineswegs genugsam.

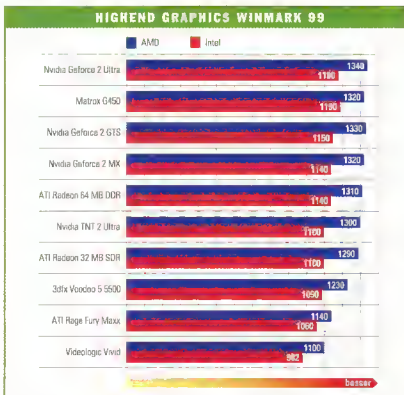
Hier kommen selbst neuere Karten wie die Matrox Millennium G450 oder die Videologic Vivid trotz fortschrittlichem Funktionsumfang ins Stocken. Als preiswerte Alternative können sich im Test nur die NVIDIA-GeForce-2-MX-Karten gut behaupten. Reserven für die hohen Anforderungen zukünftiger 3D-Spiele-Generationen bieten aber derzeit nur die NVIDIA-GeForce-2-GTS-Karten. Gleiches gilt eingeschränkt auch für die Radeon-Beschleuniger – hier heißt es für ATI aber zuerst noch an den Treibern nachzubessern.

(PCPro/ms/jr)



LABORERGERBNISSE

Sowohl in der Praxis als auch bei den Messungen stoßen viele Grafikkarten schnell an ihre Grenzen. Locker schafften nur Karten mit dem GeForce-2-GTS-Chip den umfangreichen Testparcours.



Alle Grafikkarten mussten sich diesmal im Labor einem besonders komplexen Testparcours stellen.

Ausführlich ist bereits im Abschnitt »Praxistest« ab Seite 186 die Praxistauglichkeit der Grafikkarten beschrieben. Hinzu kommen die Tests zur Performance-Messung: Der »3D Winbench 2000 1.1«, das »Quaver-Timedemo« zu Q3 und der »Awadw-04-Test« ermöglichen genaue Aussagen über die Leistung der Grafikkarten, beziehungsweise Grafikkarten bei der 3D-Berechnung.

Ähnliche Ergebnisse

Sehr deutlich stimmen die Ergebnisse trotz der zwei unterschiedlichen Testverfahren überein. Dies ist aber nicht überraschend: Ohne ausreichende Leistung sind die modernen grafischen Effekte nicht zu verwirklichen – ohne stabile Treiber ist auf der anderen Seite keine hohe Performance

möglich.

In beiden Disziplinen ungeklärt gehen Grafikkarten mit NVIDIA GeForce-2-GTS-Chip aus dem Test hervor.

Als unwesentlich erweist sich dabei die Speicherausstattung der GTS-Karten: Die Benchmark-Ergebnisse von Modellen mit 32 oder 64 MByte liegen meist nicht einmal im Prozent-Bereich auseinander; die Differenz ist in der Praxis nicht wahrnehmbar.

Deutlicher ist der Unterschied zwischen einer normalen GeForce-GTS-Karte und der entsprechenden Ultra-Variante.

Auch wenn der deutliche Vorsprung aus den Benchmarkmessungen im Praxistest kaum zum Tragen kommt, bieten die besseren Chip- und Speicherkonstruktionen der Ultra-Karten bei höheren Auflösungen und Qualitätseinstellungen Reserven.

Die 3dfx Voodoo 5-5500, das ATI-Radeon-Modell mit einfachem SDR-Speicher, die GeForce-

2-MX-Karten und die Videologic Vivid bieten – auch wenn sich die geringere 3D-Leistung in der Praxis klar bemerkbar macht – immer noch genügend Leistung für die meisten aktuellen Spiele. Kritisch wird es jedoch bei Karten mit ATI-Rage-128-Pro-, NVIDIA-TNT-2-, oder Matrox-G450-Chip.

Langsame Bildraten treten hier bereits bei den Standardinstellungen der Spiele auf.

Schnell bei Video

Neben der 3D-Performance ist bei aktuellen Grafikkarten die DVD-Beschleunigung ein wichtiges Leistungsmerkmal.

Der Grafikchip übernimmt hier beim Dekodieren von MPEG-2-Dateien einen Teil der Berechnungen (Motion Compensation), die sonst der Prozessor des PCs abarbeiten müsste.

Damit lassen sich beispielsweise auch bei niedrigeren Prozessor-Taktraten von bis zu 400 MHz Software-DVD-Player nutzen.

Ganz vorn liegen die ATI-Radeon-Grafikkarten, die zusätzlich zur Motion Compensation

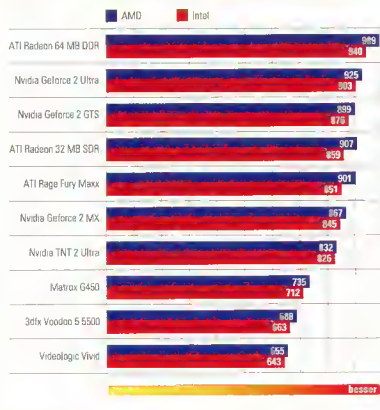
auch noch die inverse, diskrete Cosinus-Transformation übernehmen.

Gigahertz jetzt Standard

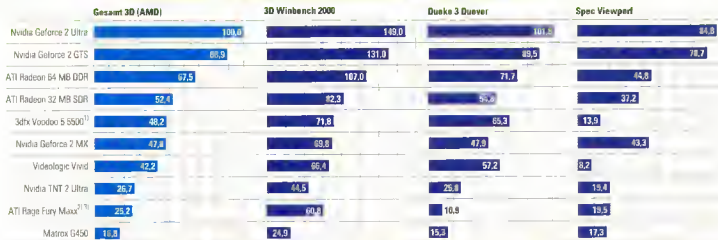
Insgesamt scheiden die Grafikkarten mit durchweg besseren Resultaten ab, als bei den Messungen in vorhergehenden Tests. Grund ist die bis zu 30-prozentige Leistungssteigerung durch die höhere CPU-Leistung der beiden Testsysteme, die sowohl für die Praxis- wie für die Performance-Tests zum Einsatz kommen. Wenn Sie sich jetzt für einen neuen PC entscheiden, dann sollten Sie kein Modell unter 1 Gigahertz auswählen. Je schneller der Prozessor, umso besser wird auch die Grafikkarte ausgekittelt. Ein 1-Gigahertz-Athlon-Prozessor arbeitet jetzt im AMD-System mit Asus A7V-Mainboard, 128 MByte PC133-SDRAM und einem SCSI-Subsystem. Eine Pentium-III-CPU mit der gleichen Taktfrequenz steuert das Intel-System mit einem Asus-CUSL2-Board und sonst identischer Ausstattung.

(PCPro/ms/jr)

MADONION VIDEO 2000



AMD ATHLON/1 GHZ (1024 x 768, 32 Bit)



INTEL PENTIUM III/1 GHZ (1024 x 768, 32 Bit)



AUSWAHLHILFE

Wenn die Entscheidung für einen bestimmten Grafikkchip gefallen ist, beginnt die Suche nach der richtigen Grafikkarte. Die Marktübersicht zeigt detailliert das immense Angebot unterschiedlicher Modelle und Anbieter.

Entscheidend ist bei den Grafikkarten neben dem Grafikkchip vor allem die Speicherausstattung: 32 MByte sind empfehlenswert, mehr Geld für 64 MByte auszugeben bringt bei aktuellen 3D-Anwendungen keinen Vorteil.

Wichtiger als die Größe ist die Geschwindigkeit des Speichers, höhere Speichertakten machen sich deutlich in der Performance bemerkbar. Standard sind 6-Nanosekunden-Module, die mit einem Takt von 166 MHz angesprochen werden. DDR-Speicher (Double Data Rate) überträgt in einem Taktzyklus doppelt so viele Daten wie gewöhnlicher SDR-Speicher (Single Data Rate), wodurch es sich eingebürgert hat, bei DDR-Speicher die doppelte Taktfrequenz anzugeben – beispielsweise 333 MHz bei 6-Nanosekunden-DDR-Bauteilen. Da die Leistung der aktuellen Grafikk-

karten vorwiegend durch die Speicherbandbreite begrenzt ist, ist die Frequenz des Grafikchips (Chiptakt) von geringerer Bedeutung.

Eine AGP-Schnittstelle mit bis zu zweifacher Geschwindigkeit ist heute bei allen Mainboards zu finden. PCI-Karten sind zum Aufrüsten älterer Systeme aber immer noch interessant und ermöglichen es unter Windows 98, Me oder 2000, mit weiteren Grafikkarten im PC bis zu zehn Monitore gleichzeitig anzusteuern. Mit einem zweiten Monitorausgang lässt sich auch an einer einzelnen Grafikkarte ein weiterer Bildschirm betreiben.

Wer den Kauf eines TFT-Monitors plant, sollte auf einen zusätzlichen digitalen Moniterausgang nach dem DVI-Standard (Digital Visual Interface) Wert legen, der alternativ zur analogen Schnittstelle betrieben werden kann. Über einen Video-Ausgang – oft auch als TV-



Die Geschwindigkeit des Grafikspeichers ist entscheidend für die 3D-Performance – hier besonders schnelle 5-Nanosekunden-Module.

Ausgang bezeichnet – lässt sich das Monitor-signal über den S-VHS oder Composite-Eingang auf einen Fernseher ausgeben. Ein Video-Eingang erlaubt Videosignale zu digitalisieren, allerdings ist hierzu eine leistungsstarke CPU der Pentium-III- oder Athlon-Klasse ab 600 MHz Taktfrequenz empfehlenswert. Ein integrierter TV-Tuner ermöglicht Fernsehempfang. Fast alle neuen Grafikchips bieten Hardware-DVD-Beschleunigung, ein Software-DVD-Player ist eine praktische Beigabe.

Mit speziell auf die jeweilige Karte abgestimmten Tuning-Tools lässt sich auf einfache Weise noch ein wenig mehr Grafikleistung herausholen. (PCPro/ms/jr)

AUSSTATTUNG

Produkt	Speicher (MByte) Speichertyp	Chip-/Speichertakt (MHz)	Schnittstelle (AGP/steif, PCI)	Digitaler Monitorausgang/ zweiter Monitorausgang	Video-Out/Video-In/TV-Tuner	Software-DVD-Player/Tuning-Tools	Besonderheiten, sonstiger Lieferumfang	Preis (Mark)	Info	Internet	
3Dfx VSA-100											
3Dfx Voodoo 4 4500	32	SDR/6 ns	166/166	4x	O/O	O/O/O	O/●	t)		www.3dfx.com	
3Dfx Voodoo 5 5500	64	SDR/6 ns	166/166	2x	O/O	O/O/O	O/●	t)		www.3dfx.com	
ATI Radeon/Radeon VE											
ATI Radeon 32 MB SDR TV-Out AGP	32	SDR/6 ns	160/160	4x	O/O	●/O/O	●/O	340	(003-53) 18 07 78 26	www.ati.com	
ATI Radeon 32 MB SDR TV-Out PCI	32	SDR/6 ns	160/160	PCI	O/O	●/O/O	●/O	360	(003-53) 18 07 78 26	www.ati.com	
ATI All-in-Wonder Radeon	32	DDR/6 ns	166/333	4x	DVI/O	●/●/●	●/O	SPDIF-Out, Video-Software	800	(003-53) 18 07 78 26	www.ati.com
ATI Radeon 32 MB DDR	32	DDR/6 ns	166/333	4x	O/O	O/O/O	●/O	470	(003-53) 18 07 78 26	www.ati.com	
ATI Radeon 64 MB DDR VIVO	64	DDR/5,5 ns	183/366	4x	O/O	●/●/●	●/O	Video-Software	600	(003-53) 18 07 78 26	www.ati.com
ATI Radeon VE	32	DDR/5,5 ns	183/183	4x	DVI/●	●/O/O	●/O	Multi-Monitor-Software	270	(003-53) 18 07 78 26	www.ati.com
ATI Rage 128 Pro											
ATI Rage Fury Maxx	64	SDR/X ns	125/143	4x	O/O	O/O/O	●/O	t)	(003-53) 18 07 78 26	www.ati.com	
ATI All-in-Wonder 128 Pro	32	SDR/8 ns	125/143	4x	O/O	●/●/●	●/O	Video-Software	500	(003-53) 18 07 78 26	www.ati.com
ATI Rage Fury Pro VIVO	32	SDR/8 ns	125/143	4x	O ²⁾ /O	●/●/●	●/O	Video-Software	290	(003-53) 18 07 78 26	www.ati.com
Matrox G450											
Matrox Marvel G450 eTV	32	DDR/6 ns	K. A.	4x	O/●	●/●/●	●/●	Video-Software	650	(018 05) 02 23 38	www.matrox.com/mga
Matrox Millennium G450	32	DDR/6 ns	K. A.	4x	O/●	●/O/O	●/O	Grafik-Software	450	(018 05) 02 23 38	www.matrox.com/mga
NVIDIA GeForce 2 GTS											
Arubus Typhoon Matrix II GTS	32/64	DDR/5,5 ns	200/333	4x	O/O	O/O/O	O/●	400/550 (D68 97) 908 80		www.typhoon.de	
Aopen PA256 Deluxe	32	DDR/6 ns	200/333	4x	O/O	●/O/O	●/●	Open-Bios ³⁾ 1 Spiel	470	(018 05) 55 91 91	www.aopencom.de
Asus AGP-V7700 Pure	32/64	DDR/6 ns	200/333	4x	O/O	O/O/O	●/●	Smart Doctor, 1 Spiel	480/820 (021 02) 959 90	www.asuscom.de	

● = ja ○ = nein K.A. keine Angabe 1) nicht mehr im Handel erhältlich 2) DVI in Bulk-Version 3) Anwender kann beim Booten im Bios der Grafikkarte Einstellungen wie Taktraten und Spannungswerte wählen

AUSSTATTUNG

Produkt	Speicher (MByte) Speichertyp	Chip-/Speichertakt (MHz)	Schnittstelle (AGP Flach, PCI) digitaler Monitorausgang/ zweiter Monitorausgang	Video-Out/Video-In/TV-Tuner	Software-DVD-Player/Tuning-Tools	Besonderheiten, sonstiger Lieferumfang	Preis (Mark)	Info	Internet
Asus AGP-V7700 /T	32/64 DDR/6 ns	200/333	4x	O/O	●/O/O	●/●	1 Spiel	520/850 (021 02) 959 90	www.asus.com.de
Asus AGP-V7700 Deluxe	32/64 DDR/6 ns	200/333	4x	O/O	●/●/●	●/●	3D-Brite, Smart Doctor	580/920 (021 02) 959 90	www.asus.com.de
Asus AGP-V7700 Deluxe TV	32/64 DDR/6 ns	200/333	4x	O/O	●/●/●	●/●	3D-Brite, Smart Doctor	700/1030 (021 02) 959 90	www.asus.com.de
Chaintech AGP-R190	32 DDR/6 ns	200/333	4x	opt./O	opt./O/O	O/O		400 (022 41) 94 90 60	www.chaintech.de
Creative 3D Blaster GeForce 2 GTS	32 DDR/6 ns	200/333	4x	O/O	opt./O/O	O/O	1 Spiel, E-Color Colorific	680 (029 61) 98 90 20	www.europe.creative.com
Elsa Gladiac GeForce 2 GTS	64 DDR/6 ns	200/333	4x	O/O	opt./opt./O	●/●	Video-Software	700 (02 31) 9748 86 01	www.elsa.de
Gigabyte GA-GF2000D-32	32 DDR/6 ns	200/333	4x	O/O	opt./O/O	●/●	1 Spiel	560 ⁴⁾ (040) 253 30 40	www.gigabyte.de
Leadtek Winfast GeForce 2 GTS	32 DDR/6 ns	200/333	4x	O/O	●/O/O	●/●	E-Color Colorific	400 (040) 25 17 07 07	www.leadtek.com
NVIDIA GeForce 2 MX									
Anubis Typhoon Matrix II MX	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	●/O/O	O/O		250 (068 9 7) 908 80	www.typhoon.de
Aopen PA256 MX	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	O/O/O	●/●		220 (018 05) 55 91 91	www.aopen.com.de
Aopen PA256 MX II	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	O/O/O	●/●	Open-Bios ³⁾ , 1 Spiel	270 (018 05) 55 91 91	www.aopen.com.de
Aopen PA256 MX Platinum	32 SDR/5,5 ns	175/166	4x	DW/●	●/O/O	●/●	Open-Bios ³⁾	k. A. (018 05) 55 91 91	www.aopen.com.de
Asus AGP-V7100 /2VID	32 SDR/6 ns	175/166	4x	DW/●	opt./O/O	●/●	1 Spiel	330 (021 02) 959 90	www.asus.com.de
Asus AGP-V7100 /32 MB	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	opt./O/O	●/●	1 Spiel	270 ⁵⁾ (021 02) 959 90	www.asus.com.de
Asus AGP-V7100 /DVI /32 MB	32 SDR/6 ns	175/166	4x	DW/O	opt./O/O	●/●	1 Spiel	300 (021 02) 959 90	www.asus.com.de
Asus AGP-V7100 Deluxe Combo /32 MB	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	●/●/●	●/●	3D-Brite, Video-Software	480 (021 02) 959 90	www.asus.com.de
Chaintech AGP-R1a 2	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	opt./O/O	O/O		250 (022 41) 94 90 60	www.chaintech.de
Creative 3D Blaster GeForce 2 MX	32 DDR/7 ns	175/142	4x	O/O	O/O/O	O/O	2 Spiele	300 (069) 66 98 29 00	www.europe.creative.com
Creative 3D Blaster GeForce 2 MX PCI	32 DDR/7 ns	175/142	PCI	O/O	O/O/O	O/O	2 Spiele	300 (069) 66 98 29 00	www.europe.creative.com
Elsa Gladiac MX	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	opt./opt./O	O/O	optional Spielbundle	330 (02 31) 9748 86 01	www.elsa.de
Gainward GeForce 2 MX TwinView -GS- ⁶⁾	32 SDR/4,8 ns	210/200 ⁷⁾	4x	O/●	●/O/O	O/O		400 (089) 89 83 94 45	www.gainward.de
Gainward GeForce 2 MX/TV -GS- ⁶⁾	32 SDR/5 ns	210/200 ⁷⁾	4x	O/O	●/O/O	O/O		370 (089) 89 83 94 45	www.gainward.de
Gainward GeForce 2 MX/TV -Jumbo-	64 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	●/O/O	●/●		400 (089) 89 83 94 45	www.gainward.de
Gainward Hollywood MX	32 SDR/4,8 ns	210/200 ⁷⁾	4x	O/O	●/●/●	●/●	Video-Software	600 (089) 89 83 94 45	www.gainward.de
Gigabyte GA-GF1280	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	opt./O/O	●/●	1 Spiel	270 ⁸⁾ (040) 253 30 40	www.gigabyte.de
Hercules 3D Prophet II MX	32/64 SDR/5,5 ns	175/183	4x	O/O	O/O/O	O/O		250/350 (091 22) 88 60	de.hercules.com
Hercules 3D Prophet II MX DDV	32 SDR/5,5 ns	175/183	4x	O/O	●/O/O	●/●		300 (091 22) 88 60	de.hercules.com
Hercules 3D Prophet II MX PCI	32 SDR/5,5 ns	175/183	PCI	O/O	O/O/O	●/●		250 (091 22) 88 60	de.hercules.com
Leadtek Winfast GeForce 2MX	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	opt./O/O	●/●	E-Color Colorific	270 ⁸⁾ (040) 25 17 07 07	www.leadtek.com
Leadtek Winfast GeForce 2MX DVI	32 SDR/6 ns	175/166	4x	DW/O	O/O/O	●/●	E-Color Colorific	390 (040) 25 17 07 07	www.leadtek.com
Leadtek Winfast GeForce 2MX DH Pro	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/●	●/O/O	●/●	E-Color Colorific	360 (040) 25 17 07 07	www.leadtek.com
Leadtek Winfast GeForce 2MX Ultra	32 SDR/5,5 ns	175/183	4x	O/●	●/O/O	●/●	E-Color Colorific	330 (040) 25 17 07 07	www.leadtek.com
MSI Starmax 32	32 SDR/6 ns	175/166	4x	O/O	●/O/O	●/●	2 Spiele	290 (068) 40 89 30	www.msi-computer.de
NVIDIA GeForce 2 Pro									
Aopen PA256 Deluxe II	32 DDR/5 ns	200/400	4x	O/O	●/O/O	●/●	Open-Bios ³⁾	k. A. (018 05) 55 91 91	www.aopen.com.de
Asus AGP-V7700 Pro /Pure /64 MB	64 DDR/5,5 ns	200/400	4x	O/O	opt./O/O	●/●	1 Spiel	850 (021 02) 959 90	www.asus.com.de
Asus AGP-V7700 Pro Deluxe /64 MB	64 DDR/5 ns	200/400	4x	O/O	●/●/●	●/●	3D-Brite, Smart Doctor	950 (021 02) 959 90	www.asus.com.de
Chaintech AGP-R193	64 DDR/5 ns	200/400	4x	opt./O	opt./O/O	O/O		800 (022 41) 94 90 60	www.chaintech.de
Gainward GeForce 2 Pro/400 -GS- ⁶⁾	64 DDR/5 ns	200/400	4x	O/O	●/O/O	●/●		800 (089) 89 83 94 45	www.gainward.de
Hercules 3D Prophet II Pro	64 DDR/4,5 ns	200/400	4x	O/O	●/O/O	●/●	Kühlrippen auf Speicher	800 (091 22) 88 60	de.hercules.com
Leadtek Winfast GeForce 2 GTS Pro	64 DDR/5 ns	200/400	4x	O/O	●/O/O	●/●	E-Color Colorific	790 (040) 25 17 07 07	www.leadtek.com
MSI Starforce 64	64 DDR/5 ns	200/400	4x	O/O	●/O/O	●/●	2 Spiele	610 (068) 40 89 30	www.msi-computer.de
NVIDIA GeForce 2 Ultra									
Aopen PA256 Ultra	64 DDR/4 ns	250/460	4x	O/O	●/O/O	●/●		k. A. (018 05) 55 91 91	www.aopen.com.de
Asus AGP-V7700 Ultra /64 MB	64 DDR/4 ns	250/460	4x	O/O	opt./O/O	●/●	2 Spiele	1150 ⁹⁾ (021 02) 959 90	www.asus.com.de
Chaintech AGP-R194	64 DDR/4 ns	250/460	4x	opt./O	opt./O/O	O/O		k. A. (022 41) 94 90 60	www.chaintech.de
Elsa Gladiac Ultra	64 DDR/4 ns	250/460	4x	O/O	opt./opt./O	O/O	3D-Brite, opt. Spielbundle	1600 (02 31) 9748 86 01	www.elsa.de
Gainward GeForce 2 Ultra/500 -GS- ⁶⁾	64 DDR/4 ns	270/500 ⁷⁾	4x	O/O	●/O/O	●/●		1000 (089) 89 83 94 45	www.gainward.de
Hercules 3D Prophet II Ultra	64 DDR/4 ns	250/460	4x	DW/O	●/O/O	●/●	Kühlrippen auf Speicher	1000 (091 22) 88 60	de.hercules.com
Leadtek Winfast GeForce 2 GTS Ultra	64 DDR/4 ns	250/460	4x	DW/O	●/O/O	●/●	E-Color Colorific	1000 (040) 25 17 07 07	www.leadtek.com
VideoLogic/STN Kryo									
VideoLogic Vivid	32 SDR/6 ns	115/115	4x	O/O	O/O/O	●/O		350 (061 03) 934 70	www.videoLogic.com

4) mit Video-Out: 540 Mark 5) mit Video-Out: 300 Mark 6) -GS- Golden-Sample-Variante mit schnellerem Speicher 7) von Gainward garantierte Advanced-Settings 8) mit Video-Out: 290 Mark

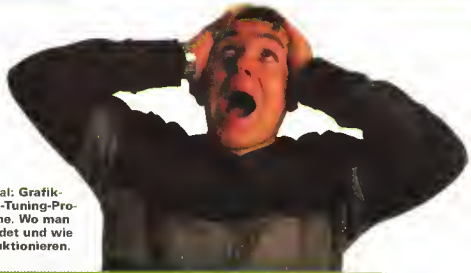
9) mit Video-Out: 1180 Mark

Grafikkarten-Tuning



KEINE PANIK!

Diesmal: Grafikkarten-Tuning-Programme. Wo man sie findet und wie sie funktionieren.



Treiber-Tuning ermöglicht mehr Performance ohne Zusatzkosten. Wir verraten Ihnen, wie Sie frühzeitig an die neuesten Grafikkartentreiber herankommen und wie sich mit speziellen Tools verborgene Zusatzfunktionen aktivieren lassen.

Oft verstecken sich bereits in den Standard-Grafikkartentreibern überaus interessante Features, die von den Herstellern aus Sicherheitsgründen dem Anwender nicht direkt zugänglich gemacht werden.

Grund: Es geht hier meist um sehr systemnahe Funktionen, die sich auf die Stabilität und die Performance des PCs auch negativ auswirken können. Unnötige Support-Anfragen sollen so vermieden werden.

Um die normalerweise verborgenen Funktionen zu aktivieren, sind meist umständliche Änderungen an der Windows-Registry notwendig. Durch komfortable Freeware-Tools sind die entsprechenden Einstellungen inzwischen aber auch einer breiteren Masse zugänglich. Die Veränderungen können mit Hilfe der Programme einfach per Mausklick vorgenommen und auch wieder zurückgesetzt werden. Da die Tools in der Regel sehr gut gepflegt und regelmäßig aktualisiert werden, fehlt die Unterstützung für brandneue Treiberversionen ebenso wenig wie die Integration der neuesten Treibertricks.

Für jede Grafikkarte mit Chips

von Herstellern wie 3Dfx, ATI, Matrox, NVIDIA oder VideoLogic steht das entsprechende Tool bereit. Vorherrschend sind jedoch die Tools für Grafikkarten aus dem Hause NVIDIA. Das populäre NVMax-Tool erlaubt sogar die Erstellung spezieller Profile: Wer also zum Beispiel das Spiel »Giants« mit komprimierten Texturen, »Star Trek Voyager« aber ohne spielen will, schaltet einfach per Knopfdruck um. Im Kasten »Tuning Tools« finden sich die entsprechenden Tools, gemeinsam mit der Internet-Adresse, unter der sie kostenlos erhältlich sind. Die einzige Ausnahme bildet das universell für viele unterschiedliche Grafikkarten einsetzbare Power-Strip-Tool von Entech Taiwan, das zum Preis von 30 Dollar als Shareware vertrieben wird.

- ☐ Force 16-Bit Z-Buffer
- ☒ Force DXT3 Compression
- ☐ Force GeForce
- ☐ Force Generic CPU
- ☐ Force MultiTexture

Die Standard-Texturenkompression der GeForce-2-Karten liefert grobe Farbverläufe. Mit dem NVmax-Tool lässt sich zum hochwertigeren DXT3-Verfahren wechseln.

Auch die neuen Voodoo 4/5-Treiber (Version 1.04.01) erlauben das Freischalten einer verborgenen Funktion: Beim »Hidden Surface Removal« (HSR) werden verborgene Polygone nicht dargestellt, wodurch die Grafikkarte theoretisch enorm entlastet wird. Die innovative Funktion arbeitet allerdings noch sehr fehlerhaft und wird nach dem Verkauf von 3Dfx wohl nie die Produktreife erreichen. Selbst im konservativen Modus werden einige normalerweise sichtbare Oberflächen nicht richtig dargestellt, bei aggressiveren Einstellungen häufen sich die Bildfehler sogar so sehr, dass ein sinnvoller Einsatz nicht mehr möglich ist. Zu allem Überfluss funktioniert das HSR-Feature zudem bisher auch nur mit »Quake 3«.

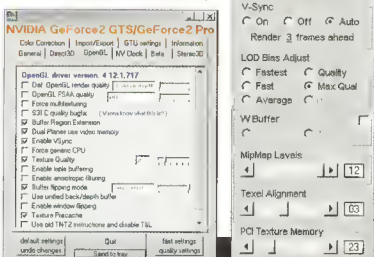
Texturen-Bug

Ein Beispiel für die Möglichkeiten der Tuning-Tools ist der Einsatz von Texturenkompression bei GeForce-2-Grafikkarten. Die Kompression geht nur wenig zulasten der Bildqualität, ermöglicht aber im Gegenzug deutliche Performancegewinne, da die Texturen im komprimierten Zustand den ohnehin stark belasteten Speicherbus der Grafikkarte weit weniger beanspruchen. Ein Bug der GeForce-2-Grafikkarten führt allerdings dazu, dass die komprimierten Texturen nur mit einem Transparenz-Bit dargestellt werden, wodurch sich sehr unschöne Resultate bei größeren Texturen ergeben. Um trotzdem nicht auf die höhere Geschwindigkeit zu verzichten, kann ab der Treiberversion 6.34 mit Hilfe des NVMax-Tools auf das alternative DXT3-Kompressionsverfahren gewechselt werden, welches eine bessere Bildqualität bietet.

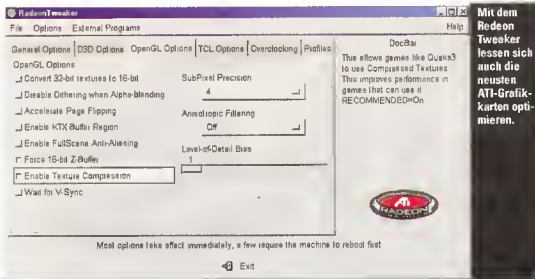
Übertaktung

Wer keine Kompromisse bei der Bildqualität eingehen will, sollte sich beim Grafikkarten-Tuning auf die Übertaktung von 3D-Chip und Videospeicher beschränken. Damit lassen sich – je nach Grafikkarte – durchaus beachtliche Performance-Steigerungen erzielen. Da die Komponenten im übertakten Zustand aber außerhalb ihrer Spezifikationen laufen, verfällt natürlich jeglicher Garantespruch.

Bei GeForce-2-Karten, insbesondere bei den abgespeckten MX-Modellen, ist vor allem die Speicherbandbreite der limitierende Faktor. Während die Erhöhung des Chiptaktes nur wenig bringt, kann man durch einen höheren Speichertakt deutlich verbesserte Frame-Raten erzielen. Durch eine maßvolle Erhöhung der Taktfrequenz tastet man sich am besten bis zu dem kritischen Punkt vor, an dem die Grafikkarte instabil wird und Bildfehler oder sogar Systemabstürze produziert. An



Tools wie NVmax oder GeForce Tweak reduzieren umständliche Registry-Eingriffe auf einfache Mausklicks. Es fehlt kaum eine Funktion, die sich mit den Tools nicht vorgeben lässt.



Mit dem **Radeon Tweaker** lassen sich auch die **neuesten ATI-Grafikkarten** optimieren.

diesem Punkt übernimmt man dann die letzte, uneingeschränkt funktionstüchtige Einstellung.

Treiber-Einmaleins

Aber auch ohne In die verborgenen System-einstellungen einzugreifen, sind erhebliche Leistungsgewinne zum Beispiel durch ein einfaches Treiber-Update möglich. Unterscheiden muss der Anwender bei den Treibern zwischen offiziellen Versionen, offiziellen Beta-Treibern, offiziellen Beta-Treibern, offiziellen Beta-Treibern, offiziellen Beta-Treibern. Die offiziellen Treiber sind von der jeweiligen Herstellerfirma abgesegnet und werden von dieser in der Regel auf der eigenen Homepage bereitgestellt. Die Treiber verfügen meist über die Microsoft-Zertifizierung (WHQL), zudem kann man bei Problemen den Support des Herstellers in Anspruch nehmen. Einige Hersteller wie ATI oder früher auch 3Dfx bieten auf ihren Internetseiten zusätzlich offizielle Beta-Treiber an, für die aber kein Support geleistet wird.

Die inoffiziellen Treiberversionen sind nur in einer legalen Grauzone erhältlich. Eine ganze Reihe von Internet-Seiten hat sich inzwischen darauf spezialisiert, so genannte »geleakten« Treiber zu finden und bereitzustellen. Hierbei handelt es sich um Treiberversionen, die auf anonymen Wegen die Entwicklungsabteilungen der Grafikchip- und Grafikkartenhersteller verlassen haben. Besonders von den Detonator-Referenztreibern von NVIDIA erscheinen ungewöhn-

lich häufig neue Varianten, die auf der NVIDIA-Seite – wenn überhaupt – erst viel später zu finden sind. Auch wenn man dem Hersteller hier keine Absicht unterstellt, so unternimmt NVIDIA nur wenig gegen die Download-Angebote, denn der kostenlose Beta-Test der aktuellen Treiber ist ja durchaus im Interesse der Firma.

TREIBER UND NEWS

- www.3dcenter.de
- www.3dchipset.com
- www.3dconcept.ch
- www.3dforum.de
- www.reactorcritical.com
- www.rivastation.com
- zoiiah.m3dzone.com

von Internet-Seiten an, die entsprechende Treiberversionen bereitstellen. Dort finden sich auch weitere Informationen zu den neuen Treiberversionen – zum Beispiel welche Verbesserungen und neue Funktionen integriert wurden.

Auf eigene Gefahr

Doch Vorsicht! Wie mit den Tuning-Tools sollte man auch mit den Treiber-Prototypen nicht allzu sorglos umgehen:

Da die NVIDIA-Referenztreiber mit allen Grafikkarten, die auf den Chips von NVIDIA beruhen, problemlos funktionieren, bieten sie sich auch als Alternative zu den jeweiligen Hersteller-Treibern an, die teilweise nur sehr sporadisch erneuert werden. Damit fehlen in den Treibern zwar unter Umständen spezielle Zusatzfeatures – die Aktualität der Referenztreiber lassen diesen Punkt aber oft zweitrangig erscheinen. Der Kasten »Treiber und News« auf dieser Seite gibt Adressen

Sie bergen ein gewisses Risiko und können im schlimmsten Fall das ganze Windows-System zerstören. Umso schlimmer, da bei der Verwendung von nicht freigegebenen Grafiktreibern auch alle Gewährleistungspflichten des Herstellers erlöschen. Ebenso bringt nicht jede neue Version deutliche Verbesserungen mit sich. Oft haben die Entwickler nur an Details gearbeitet – unter Umständen sogar auf Kosten einer schlechteren Gesamtperformance. Für experimentierfreudige Anwender empfiehlt sich daher immer ein System-Backup vor dem Treiber-Tuning: Dann ist das Risiko minimal und es stehen alle Türen offen zu höherer Performance, mehr Stabilität und erweiterten Funktionen. Werden die Erwartungen nicht erfüllt – dann wechselt man getrost zur alten Treiber-Version zurück.

Als prominentes Beispiel seien die bereits erwähnten NVIDIA-Referenztreiber genannt. Einen enormen Geschwindigkeitszuwachs (siehe »Treibervergleich« unten) bringt bei GeForce-2-MX- und -GTS-Karten der Umstieg von der Treiberversion 5.x (Detonator 2) auf die Treiberversion 6.x (Detonator 3).

Die einzelnen Detonator-3-Varianten unterscheiden sich dagegen nur wenig. Die gerade zum Testzeitpunkt verfügbar gewordenen 7.x-Treiber (Detonator 4) bringen auf dem Windows-98-Testsystem mit GeForce-2-GTS-Karte sogar einen Leistungsrückschritt und massive Stabilitäts- und Darstellungsprobleme mit sich. Der Grund: Die Treiber sind in erster Linie für den neuen GeForce-3-Chip und die DirectX-8.0-Programmierschnittstelle optimiert.

In der Performance weit weniger abhängig von der Treiberversion sind übrigens die ATI-Grafikkarten. Hier fallen sogar die Geschwindigkeitszuwächse bei einem Update auf die im Lieferumfang enthaltene Software nur sehr gering aus.

(PCPro/md/r)

TUNING-TOOLS

- Powerstrip (www.entechtaiwan.com)
- NVMax (www.chamleys.co.uk/nvmax)
- Geforce Tweak Utility (www.guru3d.com/geforcetweakutility)
- Radeon Tweaker (radeon.tweaker.sourceforge.net)
- Voodoo Runner (www.glideunderground.com/voodoosrunner)
- Kryo Tools (pvr.gamemats.com)
- MTS Tweak Utility 4.0 (www.matroxusers.com)

SPICHERTAKT-TUNING

3D WINBENCH 2000 (1024 x 768, 32 Bit) NVIDIA GeForce 2 GTS



* GeForce 2 GTS Standard

TREIBERVERGLEICH

3D WINBENCH 2000 (1024 x 768, 32 Bit) NVIDIA GeForce 2 GTS



Technik Treff

Hardware-Experte
Henrik Fisch
beantwortet Ihre
Technik-
Fragen.



Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

■ CD-ROM ODER DVD?

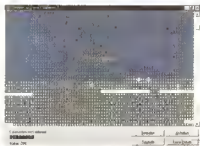
Mein CD-RDM-Laufwerk ist fast völlig defekt. Was soll ich mir nun kaufen: ein CD-RDM- oder ein DVD-ROM-Laufwerk? Lohnt es sich denn noch, Geld für ein CD-RDM-Laufwerk auszugeben. Irgendwann in der Zukunft (wann auch immer) gibt es ja nur noch DVD-Spiele, oder? Ich liebäugle momentan mit einem 72-fach CD-RDM-Laufwerk von Kenwood. Grund dafür ist nicht die Geschwindigkeit, sondern sind die geringen Betriebsgeräusche. Für das Geld bekomme ich aber auch schon ein DVD-Laufwerk. Was soll ich tun? (Thomas Winkler)

Zurzeit halten sich die Hersteller noch zurück, alles auf DVD auszuliefern. CDs – selbst im Doppel- oder Dreifachpack – sind wohl in der Herstellung noch billiger als eine DVD. Auf der anderen Seite machen Sie mit der Anschaffung eines DVD-Laufwerkes nichts falsch, da diese ja trotzdem CD-ROMs abspielen können. Mit Blick auf einen gelegentlichen Filmgenuss am PC würde ich mir heute nur noch ein DVD-ROM-Laufwerk zulegen.

■ DEFRAGMENTIERUNG FUNKTIONIERT NICHT

Ich kann seit geraumer Zeit keine Defragmentierung mehr durchführen. Nach jedem Start läuft diese bis zu drei Prozent und startet dann wieder von neuem. (Hendrik Paerschke)

Da läuft im Hintergrund ein Programm, das immer wieder mal auf die Festplatte zugreift. Das bemerkt »Defrage« und legt nach jedem Zugriff wieder von vorne los. So schaffen Sie Abhilfe: Schließen Sie alle Programme – unten rechts neben der Uhr in der Taskleiste – und versuchen es dann noch einmal. Wenn das auch nichts hilft, mit der Tastenkombination »Ctrl, »Alt« und »Del« das Fenster »Anwendung schließen« auf den Bildschirm holen, und dort jedes unnötige Programm schließen. Bis auf den »Explorer« sind die restli-



Wenn das Festplatten-Defragmentierungsprogramm mittendrin wieder von vorne loslegt, dann greift zwischendurch immer mal wieder ein anderes Programm auf die Festplatte zu

chen Programme für die Dauer der Defragmentierung eigentlich nicht notwendig. Danach den PC sofort wieder neu starten.

■ VERSCHIEDENE RAM-BAUSTEINE

Ich besitze einen Pentium III/450 mit 128 MByte RAM auf einem Asus »P2B«-Board. Da die RAM-Preise einen momentanen Tiefstand erreicht haben, will ich den Arbeitsspeicher meines PCs erweitern. Dabei habe ich an einen weiteren 128 MByte-Baustein gedacht. Jetzt sind aber folgende Fragen aufgetaucht: Wo liegt der Unterschied zwischen SIMM- und DIMM-RAMs? Würde sich ein PC133-Baustein mit meinem bisherigen PC100-Riegel vertragen? (Simon Walther)

Die SIMMs (auch PS/2-Bausteine genannt) sind alte RAM-Bausteine, die früher auf Motherboards verwendet wurden. Das war noch zu Zeiten der »386er«, »486er« und der ersten Pentium-Prozessoren. Heute kommen die nicht mehr zum Einsatz. Moderne RAM-Bausteine sind DIMMs. Theoretisch lassen sich PC100-Bausteine mit PC133-RAMs mischen; technisch müsste sich das Board nur auf das langsamere Timing einstellen. In der Praxis wäre ich damit vorsichtig. Am sichersten fahren Sie, wenn Sie die RAM-Aufrüstung vom Händler Ihres Vertrauens durchführen lassen. Dann geben Sie das RAM bei einem Fehler einfach zurück.

■ 21-ZOLL-MONITORE

Ich habe bisher noch nie bei Euch gelesen, dass man auch 21-Zoll-Monitore für Spiele hernehmen kann. Ich muss mir leider einen neuen Monitor kaufen und werde mich wahrscheinlich für den von Euch empfohlenen Belina 19-Zoll entscheiden. Ich habe eine ASUS »V7700«-Karte mit 32 MByte RAM und möchte wissen, ob auch ein 21-Zoll- bzw. 20-Zoll-Monitor damit funktionieren würde. (Manuel Kunderlatsch)

Das würde bisher in der PC Player nicht geschrieben, weil die Monitore im Vergleich zu den 19-Zollern einfach zu teuer sind. Aber wer sich den Luxus leisten kann,

der soll das durchaus tun. Da die 21-Zoller sowieso auf höhere Auflösungen und damit automatisch auf höhere Abtastfrequenzen ausgelegt sind, haben sie mit aktuellen Grafikkarten sogar weniger Probleme als kleinere Monitore. Ich würde das Geld aber nicht ausgeben.

■ CPU-AUFRÜSTUNG TOTAL

Ich möchte meinen PC aufrüsten: Von AMD K6-2/500 auf einen AMD Thunderbird/1000. Dazu habe ich ein paar Fragen: 1. Viele aktuelle CPUs haben Grafik und Sound bereits auf den Motherboards. Kann man dies in der Regel (im BIOS) abstellen?

2. Brauche ich ein neues Netzteil, weil ich noch das vom Original-PC habe?

3. Bei mir ruckeln DVDs leicht. Wird die neue CPU trotz meiner »Voodoo 3-3500« (ohne DVD-Unterstützung) dieses verbessern können?

4. Ist bei einem Prozessor- und Mainboard-Austausch immer eine Windows-Neuinstallation nötig?

Ich wäre Ihnen sehr dankbar für die Beantwortung der Fragen. (Martin Zabransky)

Die Antworten der Reihe nach:

1. Ja, in der Regel lassen sich die On-Board-Komponenten abschalten. In der Praxis sind mir aber immer wieder mal ein paar Boards unter die Finger gekommen, bei denen dann trotz Deaktivierung der IRQ der On-Board-Soundkarte doch noch belegt war und ähnliche Späße. Wenn Sie von vornherein eine Soundkarte und eine Grafikkarte einplanen, sollten Sie sich nach einem Board ohne Sound und Grafik umsehen.

2. Zusammen mit einer aktuellen, leistungsfähigen Grafikkarte (GeForce 2) würde ich heute nur noch ein 300-Watt-Netzteil verwenden. Damit sind Sie für weitere Komponenten auf jeden Fall gut gerüstet.

3. Mit dem 1000-MHz-Thunderbird wird das nichts mehr ruckeln.

4. Auf jeden Fall. Windows erkennt zwar beim nächsten Start die ganzen neuen Motherboard-Komponenten und fragt nach der Installations-CD, aber sicherheitshalber würde ich das Betriebssystem komplett neu aufspielen.

■ CD-ROM-EINBAU

Ich habe leider ein kleines Problem beim Einbau eines CD-RDM-Laufwerkes in einen

etwas älteren Compaq-PC. Das Problem ist einen knappen Zentimeter groß. Der Schacht am PC ist nämlich circa einen Zentimeter breiter als das einzubauende neue CD-Laufwerk.
(Jürgen Sprekmeier)

Theoretisch ist da erst einmal ein Anruf bei Compaq fällig. Die Firma hat inzwischen so viele Geräte entwickelt, dass eine pauschale Aussage nicht möglich ist. Da ich aber mal vermutete, dass Compaq lieber die eigenen Laufwerke verkaufen will, befürchte ich eine neue, nervige Antwort. Dann bleibt Ihnen leider nichts anderes übrig, als mit dem Zentimeter Freiraum zu leben.

■ SOUNDBLASTER LIVE

Ich besitze eine »SB Live! Value«, die immer ordentlich funktioniert hat. In meinem neuesten Rechner tut sie dies eigentlich auch – bis auf die MIDI-Hardware. Irgendwie gibt die hier keinen Ton von sich. Lediglich der MIDI-Synthesizer funktioniert. Meine Nachforschungen ergaben, dass im Hardwareprofil nur ein IRQ (5) und eine Adresse vergeben sind. Gab es nicht immer noch einen DMA- und einen High-DMA-Kanal (1 und 5)?
(Claudio Bechini)

Die DMA-Kanäle waren für die alten MS-DOS-kompatiblen Soundkarten notwendig. Solange die Karte nur unter Windows läuft, sind diese eigentlich technisch nicht notwendig. Ich nehme mal an, dass Sie mit »MIDI-Hardware« den MIDI-Port am Joystick-Anschluss der Value-Karte meinen. Dafür müsste eigentlich ein entsprechender Treiber installiert sein. Wenn der nicht vorhanden ist, dann spricht Windows auch keine externe MIDI-Hardware an.

■ KOPFHÖRER MIT 3D-SOUND

In der letzten Ausgabe (4/2001) wurde im Artikel »Kopfhörer und 3D-Sound« geschrieben, dass echter Surround-Sound mit Kopfhörern nicht möglich wäre. Das ist so nicht ganz richtig, im Gegenteil. Mit Hilfe der »Kunstkopftechnologie« ist es sogar möglich, die Position von Schallquellen noch viel genauer zu simulieren als mit Boxen. Alles was man als Hörer zuhause dafür braucht, ist ein ganz normaler Stereo-Kopfhörer.
(Peter Georgi)

Absolut richtig! Die so genannte »Kunstkopf-Stereophonie« lässt einem noch Luft schnappen, wenn man das einmal gehört hat. Und tatsächlich geht das ausschließlich nur mit Kopfhörern. Allerdings lässt sich diese Surround-Wiedergabe eben nicht »simulieren«. Stattdessen werden die Aufnahmen mit Mikrofonen durchgeführt, die im Inneren von menschlichen Ohren nachempfundenen Schalltrichtern sitzen. Das funktioniert also nur, wenn der Sound tatsächlich bereits vorher real in einem Raum vorhanden ist. Für Computerspiele oder elektronische Musik ist das Verfahren also nicht brauchbar.

■ TV-AUSGANG BEI GRAFIKKARTEN

Nachdem meine Elsa »Erezer 2« nun doch in die Jahre kam, kuffte ich mir eine Leadtek »Winfast GeForce 2 MX«. Diese Karte hat auch einen TV-Ausgang, der aber nicht so aussieht, er sieht eher so aus wie ein PS/2-Anschluss und das Kabel, welches der Karte beiliegend war, sieht auch so aus, es hat nur zwei Pins weniger und der schwarze Plastikstecker ist auf der anderen Seite. Nun meine Frage, wie kommt das Bild in den Fernseher?
(Ralf Ramdorf)

Der Beschreibung nach handelt es sich bei der Buchse um einen S-VHS-Anschluss. Dieses Signal gelangt nicht über die Antenne in das Fernsehgerät, sondern eben über eine S-VHS-Buchse. Der Vorteil dieser Art der Signalübertragung liegt in einer besseren Bildwiedergabe gegenüber Antenne und normalem Video. Wenn Ihr Fernsehgerät keinen eigenen S-VHS-Eingang besitzt, versuchen Sie es über einen S-VHS-zu-SCART-Adapter – sofern Ihr Fernsehgerät einen SCART-Anschluss besitzt. Ansonsten bleibt noch der Umweg über einen eventuell vorhandenen S-VHS-Videoerrekorder: Grafikkarte an den Videoerrekorder, Videoerrekorder-Eingangssignal auf S-VHS stellen und schon erscheint das Bild auf dem Fernsehgerät.

■ RAM-AUFRÜSTUNG

Ich besitze einen Athlon/650 auf einem »K7 EP7XKA«-Board von VIA, das PC-133 SDRAM-Module unterstützt. Darauf verhielt sich ein 64-MByte-RAM-Modul untergebracht (PC-133 SDRAM). Jetzt habe ich mir ein 128-MByte-RAM-Modul (ebenfalls PC-133 SDRAM) zugelegt. Noch dem Umbau (64

MByte raus, 128 MByte rein) funktioniert so weit alles gut. Allerdings bricht nun »Unreal Tournament« mit einer Fehlermeldung ab. (Andy S.)

Tja, da kommt das Motherboard mit dem Auslesen der Timing-Werte aus dem DIMM-Riegel nicht klar. Jedes DIMM besitzt nämlich einen eigenen kleinen Speicher, in dem es dem

Motherboard mitteilt, wie es denn angesprochen werden soll. Wenn da falsche Werte drin stehen – was bei der heutigen Billig-Pluschproduktion im PC-Bereich allzu oft der Fall ist – dann stellt sich das Board falsch ein und es kommt zu Lesefehlern aus dem RAM. Abhilfe: Auf den DIMM-Riegel einer anderen Marke ausweichen oder PC-100-RAM kaufen. Manche BIOS-Versionen bieten auch eine manuelle RAM-Einstellung. Wenn das hier der Fall ist (ich kenne das Board leider nicht), dann einfach mal alle Werte auf das niedrigste Level stellen, was möglich ist.

■ GRAFIKKARTEN-FRUST

Ich besitze seit Ende des letzten Jahres einen Athlon/B00 auf einem »A7V«-Motherboard von Asus (Sockel A). Meine Grafikkarte ist die »V7700 Pure« mit 32-MByte DDR-RAM und GeForce-2-GTS-Chipsatz von Asus. Jetzt zu meinen Problemen:

1. In diversen Spielen passiert es nach ungefähr fünf Minuten, dass verschiedene Texturen mit bunten und schwarzen Punkten übersät sind.

2. Beim normalen Windows-Betrieb stürzt der Computer in ungefähr 45-Minuten-Intervallen einfach ab. Interessanterweise läuft »Winamp« beispielsweise weiter, das heißt die Musik wird weiter abgespielt, aber der eigentliche Bildschirm bleibt eingefroren.

Kann es sein, dass das Grafikchip kaputt ist, oder nicht genug gelüftet wird? Wenn ihr einen Hinweis habt, wäre ich dafür sehr dankbar.
(Philipp Pries)

Wenn

»Winamp«

weiterdauert

der Bildschirm

aber eingefroren

ist, dann

scheint das

tatsächlich

etwas mit der

Grafik-

karte im Argen

zu sein. Entweder

ist sie

tatsächlich nicht

gelüftet (PC mal mit

offenem Gehäuse

betreiben), oder das

Netzteil ist

zu schwach (Grafikkarte

in einen anderen PC

einbauen) oder sie

ist schlichtweg defekt.

Handbücher für MSI-Mainboards

Unseren Leser Michael Seibert plagte das gleiche Problem wie Bernd Müller in Ausgabe 1/2001. Von ihm stammt diese freundliche URL der taiwanischen Web-Site, wo Hilfe suchende Board-Besitzer doch noch die alten Handbücher bekommen. Vielen Dank an dieser Stelle:
<http://www.msi.com.tw/smp-portal/manual/oldmanual.htm>

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den
Mysterien der PC-Technik auf der
Zunge? Verliert die Spiele-Lust im
Hardware-Frust?

Dann schreiben Sie uns; wir versuchen

ihnen zu helfen.

Unsere Adresse:

Future Verlag GmbH

Redaktion PC Player

Schönhauser Allee 114, 10119 Berlin

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie die E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

**Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)**

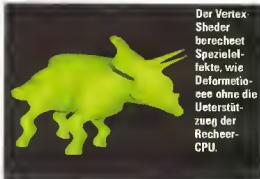
Die Spezialeffekte des GeForce-3-Grafikchips

GRAFIKEXZESSE MIT DEM GEFORCE 3

Der GeForce 2 war lediglich eine leicht verbesserte Version des ersten GeForce-Grafikchips. Mit dem GeForce 3 soll sich laut Hersteller einiges ändern ...

Ende Februar lud NVIDIA zur ersten europäischen Präsentation der GeForce-3-Grafikkarte nach Paris ein. Kosten wurden keine gescheut, für die Vorführung mietete der Hersteller doch glatt ein Stockwerk des Eiffelturms an.

Dort konnten wir einen ersten Eindruck von den neuen Grafikielstungen der GeForce 3 gewinnen. Alle vorgeführten Spiele nutzten die Spezialeffekte der GeForce-3-GPU aus. Zu sehen gab es die Titel »Ballistics« (ein futuristisches Rennspiel mit extrem hoher Spielgeschwindigkeit), »Dronex« (ein Actionspiel – wer erinnert sich noch an den Kampf im Film »Tron« mit den sich auflösenden Bodenrungen?), »Silicon Dream Soccer« (Sportspiel à la Fifa 2001) und »Incoming Forces« (ein



Der Vertex Shader berechnet Spezialeffekte, wie Deformation ohne die Unterstützung der Rechner-CPU.

Madonion.com wohl bewusst Freiraum nach oben, um auch künftige Grafikkarten ans Limit zu bringen. Alle vorgestellten Spiele nutzten die erweiterten Grafik-Fähigkeiten der GeForce 3. Außerdem wurden die Spezialeffekte der GeForce 3 groß und breit erklärt. Das wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten ...

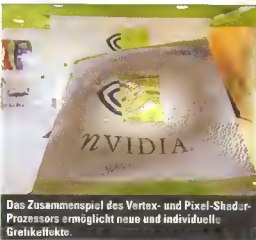
NfiniteFX-Engine

In diesen Begriff packt NVIDIA eine Menge Neuerungen, die künftige Spiele optisch ordentlich aufpolieren sollen. Die Hauptbestandteile der »NfiniteFX-Engine« sind der Vertex- und Pixel-Prozessor, die so genannte »Lightspeed-Memory-Architektur« und die von den bisherigen GeForce-Karten bekannte Transform- & Lighting-Einheit. Da die neue Architektur auf Microsofts DirectX-8 abgestimmt wurde, lassen Spiele, welche die NfiniteFX-Engine verwenden, aber vorerst auf sich warten. Erste Titel sind zwar angekündigt, dürfen jedoch erst Ende des Jahres vermehrt auftauchen. Die »Giants-Ent-

wickler von »Planetmoon« gehen einen alternativen Weg und schieben für ihr aktuelles Spiel in Kürze einen Patch nach, der die besonderen Grafikfähigkeiten wie »Environment Mapped Bump Mapping« (realistische Spiegelung der Umgebung auf Oberflächen) der GeForce 3 unterstützt.

Vertex-Shader

Der Vertex-Prozessor ist für die Berechnung grafischer 3D-Spezialeffekte zuständig. Bisher übernahm die T&L-Einheit diese Aufgabe – im Grunde genommen ist der Vertex-Shader aber lediglich eine Erweiterung der T&L-Architektur. Berechnet der Vertex-Shader einen Effekt, bleibt die T&L-Einheit solange untätig und umgekehrt. Doch nun zu den Spezialeffekten, die der Vertex-Shader im Grafikchip berechnet, ohne die CPU zu belasten. Die »Key Frame



Das Zusammenspiel des Vertex- und Pixel-Shader-Prozessors ermöglicht neue und individuelle Grafikeffekte.

neues Rage-Actionspiel im Starship-Troopers-Stil). Das beeindruckendste Spiel an diesem Nachmittag war »Aquano« vom Ravensburger Label Massive Development. Erstaunte Gesichter provozierte der erst seit kurzem erhältliche Benchmark »3D Mark 2001«. Darin gab es eine geradezu kinnladentragende Animation zu bewundern. In einer Kamerafahrt durch eine Landschaft mit hohen Gräsern und vielen Bäumen gab es nicht nur einen wunderschönen Blick zu bewundern, als Höhepunkt strich auch noch der Wind durch die Blätter, wodurch das Ganze außerordentlich realistisch wirkte. Die Frame-Rate blieb allerdings recht niedrig – hier ließen die Benchmark-Programmierer von



An Echtzeiterrechnungen in dieser Detailstufe muss man sich erst gewöhnen. Im Bild: Die Cry-Engine mit dem Dinosaur-Island-Demo.

DIE ZWEI SCHNELLSTEN GRAFIKCHIPS IM VERGLEICH

Grafikchip	NVIDIA GeForce 3	NVIDIA GeForce 2 Ultra
Geschwindigkeit	57 Millionen Dreiecke/sek	31 Millionen Dreiecke/sek
Speicherbandbreite	7,36 GByte/sek	7,36 GByte/sek
Transistoren	57 Millionen	25 Millionen
Chipkern	200	250
Speicherkernt	460	460
Speicher	64 MByte	64 MByte
Fertigungsprozess (Mikro)	0,15	0,18

ERSTE GEFORCE 3-KARTEN



Grafikkarten mit GeForce 3-Chip kommen von Hercules, Elsa, Asus, MSI, Ladtek, Visioetek und Gigabyte. Preislich liegen die Rechenprotzen je nach Ausstattung um die 1300 Mark.

Animation« erlaubt realistisch dargestellte Charakteranimationen. Die »Environmental Effects« erlauben eine naturgetreue Darstellung der Umgebung dank aufwändiger Berechnung von Spezialeffekten wie Nebel oder Rauch. Beispielsweise werden bei der Kalkulation des Nebels auch Erhöhungen und Vertiefungen in Objekten bemessen. Ein weiterer Umgebungseffekt ist die realistische Reflektion einer Lichtquelle, die auf eine Ober-

der noch erweiterte Lichteffekte. Der GeForce-3-Chip kann in einem Durchgang beliebig viele Lichtquellen berechnen – ein GeForce-2-Chip ist lediglich in der Lage, acht Hardware-Lichter darzustellen.

Pixel-Shader

Der Pixel-Shader ist der zweite, wichtige Bestandteil der neuen GeForce-Architektur. Er ist für die Licht- und Schatteneffekte zuständig.

Die Programmierer können das Erscheinungsbild der Pixel genau definieren, wodurch wir in Zukunft Spiele sehen werden, die sich grafisch deutlich voneinander unterscheiden. Möchte ein Programmierer, dass sein Spiel den Grafikstil einer Comiczeichnung besitzt, stellt das dank Pixel-Shader künftig keine Hürde mehr dar. Außerdem steigert sich mit dem Pixel-Shader künftig die Berechnungs-Geschwindigkeit, da er bis zu vier Texturen in einem Durchgang zusammenzählt. Bisher mussten die Texturen nämlich mehrere Durchgänge absolvieren. Allerdings lässt sich der Pixel-Shader nur mit der Programmiersprache »Assembler« ansprechen. Dafür laufen die Fließkomma-Berechnungen dann aber wesentlich flotter ab.



Das erste Spiel, welches die GeForce 3 so richtig auskitzelt, wird »Aquanox« sein. Erscheinungstermin: Oktober

fläche trifft. So verhält sich dank Vertex-Shader beispielsweise das auf einem Meeresboden gebrochene Restlicht, welches durch die Wasseroberfläche scheint, wie in der Realität. Auch Halluzinations-Effekte, wie die verschwimmende Darstellung eines Objektes berechnet der Vertex-Shader mühelos, so dass die Rechner-CPU sich derweil um andere Dinge kümmern kann. Hinter dem Begriff »Prozedurale Deformation« versteckt sich die Fähigkeit des Vertex-Shaders, die Oberfläche eines statischen Objektes realistisch zu deformieren. Bester

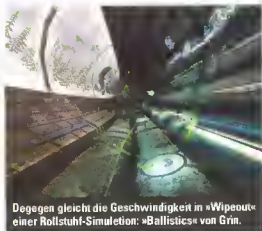
Beispiel ist eine flatternde Fahne. Die »Morphing Animation« ist ein weiterer Spezialeffekt des Vertex-Shaders. Hier wird unter Vorgabe eines Anfangs- und Endbildes ein Zwischenbild generiert, welches dazurechnet wird und schließlich zu einer Animation führt. Was 3Dfx seinerzeit unter dem untergegangenen Schlagwort »T-Buffer« propagierte, taucht nun in GeForce-3-Chips unter dem Begriff »Motion Blur« wieder auf. Hierbei generiert der Vertex-Shader einen verschwommenen Effekt, bei dem sich bewegenden Objekt. Beispielsweise können die Fahrzeuge in Rennspielen mit diesem Effekt versehen werden, damit der Eindruck eines höheren Geschwindigkeit entsteht. Zu guter Letzt beherrscht der Vertex-Sha-

Quincunx FSAA

Hinter dem Begriff »Quincunx« versteckt sich eine neue Variante der bildschirmfüllenden Kantenglättung. Bisher wurde die Kantenglättung über die Supersampling-Methode erledigt. Hierbei berechnet der Grafikchip das Bild in einer höheren Auflösung und rechnet es anschließend wieder herunter. Die Multisampling-Methode des GeForce 3 geht einen anderen Weg. Dabei wird ein Bild in der gleichen Auflösung doppelt gerendert. Anschließend legt der Chip das zweite Bild versetzt auf das



Die Unreal 2 Engine verwendet DirectX8-Vertex- und Pixel-Shader, erlaubt eine höhere Polygonanzahl, bessere Lichteffekte und abwechslungsreichere Oberflächen.



Degegen gleicht die Geschwindigkeit in »Wipeout« einer Rollstuhl-Simulation: »Ballistics« von Glin.

erste, wodurch letztendlich ein Quincunx-AA-Bild (Anti Aliasing) entsteht. Das Resultat ist am ehesten zusammen einem 2xFSAA- und einem 4xFSAA-Bild anzuseheln, spart aber gleichzeitig einiges an Bandbreite.

Lightspeed-Memory-Architektur

Die Lightspeed-Memory-Architektur ermöglicht eine effizientere Ausnutzung der Speicherbusbreite. Sie setzt sich aus drei Funktionen zusammen: Die »Lossless Z-Compression« sorgt für eine verlustfreie Z-Kompression. Hier werden die Z-Informationen in Echtzeit und ohne Geschwindigkeitsverlust komprimiert und dekomprimiert. Die »Hidden Surface Removal«-Technik erkennt über eine »Z-Occlusion-Culling-Einheit«, ob ein Pixel verdeckt ist oder nicht. Für den unsichtbaren Pixel wird solange keine Rechenzeit verschwendet, bis er wieder auftaucht. Durch diesen Trick wird zusätzliche Leistung und Speicherbandbreite gewonnen. Insbesondere in komplexen und hochauflösenden Szenen mit vielen Objekten soll das Hidden-Surface-Removal einen großen Vorteil bringen. (jr)



RISTS FAZIT

Dass NVIDIA seinen neuen Grafikchip nicht schon wie gepoltert im Januar vorstellte, hat einen einfachen Grund: Als derzeitige Technologie-Anführer kann man sich künftig zurücklehnen und den aktuellen Chip noch etwas länger verkaufen. Das soll aber nicht als Nachteil gelten – schließlich vergault eine zu schnelle Entwicklung einerseits die Spieler (nicht jedermann will pro Jahr zwei neue Grafikkarten kaufen) und andererseits die Programmierer (»Neue Grafikeffekte? Engine neu programmieren? Arg...«). Letztlich ermöglichen die Pixel- und Vertex-Shader ein individuelleres und realistischeres Erscheinungsbild künftiger Spiele. Zwar sind GeForce-3-Grafikkarten bereits erhältlich – Vorteile daraus ziehen jedoch erst die Ende des Jahres erscheinenden Spiele. Erste Benchmarkergebnisse von Beta-Grafikkarten kursierten zwar kurz vor Redaktionsschluss bereits durchs Internet, wir werten jedoch lieber auf einen Test der endgültigen Verkaufsversionen. Eine GeForce 3 von MSI (Stierforce 822) lieferte in 16-Bit-Benchmarks ersreckenderweise niedrigere Resultate als eine GeForce-2-Ultra. Erst in 32-Bit-Formaten und einer Auflösung ab 1024 mal 768 wendete sich das Blatt. Je höher die Auflösung geschraubt wurde, umso weiter konnte sich die GeForce 3 denn aber von der GeForce-2-Ultra absetzen. Für Leute, die bereits eine GeForce 3 besitzen: Auf der CD B dieser Ausgabe befindet sich der Vulpine Glmark, der bereits GF3-Funktionen verwendet. Und auf der CD A finden Sie jede Menge GeForce-3-Technologie-Videos.

LAN-PLAYER

Der LAN-Party-Virus hat neben Deutschland, Österreich und der Schweiz jetzt auch die Niederlande befallen.

Dort fand Anfang März die »Ambience 2001« statt, eine riesige Party, zu der mehr als 1000 Teilnehmer kamen.

Ort des Geschehens war das niederländische Städtchen Venlo, das nahe an der Grenze zu Deutschland liegt. Deshalb planten auch viele Gamer aus Deutschland einen Wochenendausflug zur Ambience, wie man schon vorher im Internet auf der Anmeldeliste sehen konnte. Die Anreise verlief dank einer sehr guten Wegbeschreibung ohne Probleme, doch am Einlass ging leider erst einmal gar nichts mehr. Hier standen einige Hundert Leute in

einer riesigen Menschentraube vor dem Eingang, um sich die besten Plätze zu sichern. Denn auf der Ambience gab es keine Möglichkeit Plätze zu reservieren, und so hatten nur die ersten 1000 Besucher, die 45 Gulden oder Mark Eintritt vor Ort bezahlten, auch einen Platz sicher. Mit einer guten Stunde Verspätung wurden dann die ersten Wortenden endlich hereingelassen. Allerdings ging es nur sehr langsam voran, denn jeder einzelne Gast wurde erst mal von den Orgas (die man gut an ihren knallgelben T-Shirts erkennen konnte) per Handschlag begrüßt.

Nachdem die Prozedur mit Einlass und Aufbau endlich erledigt war, standen viele Zocker plötzlich vor ganz anderen Problemen. Einige Leute kamen mit ihren fünf Meter langen Netzkabeln nicht bis zum nächstgelegenen Switch, also musste zuerst ein 10-Meter-Kabel gekauft werden – wenigstens war das denn relativ preiswert.

Netzwerk-Probleme

Die Netzwerkeinstellungen und die Vergebe der IP-Adressen hätte bei erfahrenen Docks hervorgerufen. Bei jedem Switch lag ein Zettel, auf dem man sich seine Adresse aussuchen



Ein wehrer Computerreak gibt sich auch mit wenig Platz zufrieden.

und die dann mit einem Stift markieren sollte. Natürlich kam es hier immer wieder zu Problemen, weil manche sich Adressen nahmen, ohne diese auf dem Zettel durchzustreichen. Allerdings wäre das noch das kleinste Übel gewesen. Viel schlimmer war es, dass das Netzwerk am gesamten Wochenende nicht richtig funktionierte. Techniker suchten fieberhaft nach der Fehlerquelle, doch das Netzwerk blieb eine einzige Katastrophe. Da sich nicht alle Teilnehmer gegenseitig im Netz erreichen konnten, wurden der Start der Turniere immer wieder verschoben. (Andreas Wessli/jr)



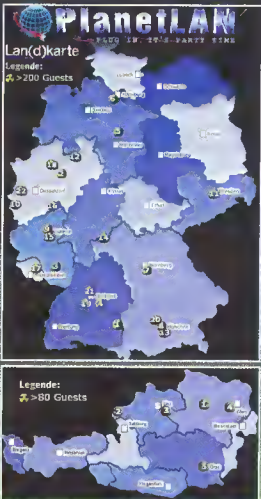
War hier der Fehler finden will, der braucht ein gutes Auge und viel Glück.

LAN-Party-Termine in Deutschland April 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	6.04.2001	Sit Down and Fight	Böblinghausen	250	www.circlesofblood.de
2	6.04.2001	Slaughterhouse #4	Wulfer	300	www.nccolan.de
3	6.04.2001	LANeRAMA 4	Schopp	250	www.lanrama.de
4	6.04.2001	LANWARS episode 5	Kuchen	400	www.lanwars.de
5	6.04.2001	ALPHA	Celler Congress Union	600	www.kra.net/~amweb.de
6	6.04.2001	PLANET INSOMNIA 10	Seewald	405	www.planet-insomnia.de
7	6.04.2001	E-LAN	Erlangen	250	www.e-lan-art.de
8	6.04.2001	Gamer, grade	Germering bei München	210	www.gamergade.de
9	7.04.2001	Telewestbase 05	Heiligenroth	250	www.telewestbase.net
10	13.04.2001	LAN-AREA II	Übach-Palenberg	250	www.lanarea.de
11	13.04.2001	Hall of Fame	Dresden	300	www.lameland.de
12	20.04.2001	MATRIXx ReConnected	Bielefeld	500	www.matrix-bielefeld.de/~xrxcon/
13	20.04.2001	NETCOLLISION	München Oldi, schelle	400	http://www.netcollision.de
14	20.04.2001	Frankonia LAN art	Germünden MPS	300	www.frankonia-lan.de
15	20.04.2001	Zocken bis die Platte raucht	Bißberg	444	www.b-z-h.de
16	20.04.2001	Oberberg-onLAN II	Reichshol	310	www.oberberg-onlan.de
17	27.04.2001	MilenniumLAN II	Schiffweiler (Saar)	320	www.milenniumlan.de
18	27.04.2001	Koten 5	Münster	240	www.koten.de
19	27.04.2001	Digital Velocity III	Ousslingen	450	www.dv-lan.de
20	27.04.2001	Munich Battle Lan Nr. 3	Oschau	250	www.battlecom.de
21	27.04.2001	Zock-o-Rama Phase II	Korb	250	www.Zock-o-Rama.de
22	28.04.2001	cybersniper	Mönchengladbach	300	www.cybersniper.de

LAN-Party-Termine in Österreich April 2001 bis Mai 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	6.04.2001	dagor.net	St. Pölten	500	www.dagor.net
2	6.04.2001	LORD LAN-Party	Braunau	345	http://lord.lanparty.at
3	12.04.2001	Ensomnia	Enns	300	www.kag-enss.com/lan
4	13.04.2001	re-MIES-onlan	Wien	80	www.roff.at
5	25.05.2001	nur 48 Stunden IV	Graz	200	http://nur48std.planetlan.at



Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Party-Deutschlands und Österreichs. Die vollständige Karte von unserem Partner PlanetLAN, mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter www.planetlan.at

Die LAN-Party-Macher des Jahres

Kurz nachdem »Das Große Beben 2« zur »Party des Jahres 2000« gewählt wurde, haben wir die Veranstalter Choleric und LaFFiniuM in ein Gespräch verwickelt.



In der Thüringenhalle in Erfurt sollen auch die nächsten Beben-Partys stattfinden.

PlanetLAN: Herzlichen Glückwunsch zu Eurem Wahlsieg! Hattet ihr eigentlich mit diesem Ergebnis gerechnet?

Choleric: Wir haben gehofft, dass die Wahl gut für uns ausgehen würde...

LaFFiniuM: ... aber mit dem ersten Platz haben wir natürlich nicht gerechnet. Deshalb freut es uns umso mehr, dass unsere Party so gut angenommen wurde.

PL: Habt ihr Euren Sieg schon gefeiert?

Choleric: Leider nein. Wir sind noch mitten im Prüfungsstress. OK, es gab eine kleine IRC-Feier. Alles Weitere werden wir uns für das »Kleine Beben 6« aufheben, wo sich das ganze Team endlich mal wieder trifft.

PL: Ihr habt fast zeitgleich zur Vorkündigung das Wahlresultat des »Großen Beben 3« angekündigt. Gibt es etwas, was ihr noch besser machen wollt?

Choleric: Das Große Beben 3 wird wieder in der Thüringenhalle von Erfurt mit 800 Teilnehmern stattfinden. Wir wollen dabei die Qualitäten sichern, die wir beim letzten Mal angeboten haben. Darauf richten wir unser Hauptaugenmerk. Es wird definitiv wieder ein Glasfasernetzwerk und ordentlich viele Gameserver geben.

LaFFiniuM: Plus einige Detailverbesserungen. Wir wollen auch den Event-Charakter noch etwas mehr betonen, mehr Turniere zur Auswahl anbieten, bessere Preise zur Verfügung stellen und so weiter.

PL: Ihr habt gesagt, ihr wollt den Event-Charakter mehr betonen: Gibt es da schon konkrete Ideen?

Choleric: Ideen haben wir jede Menge, nur leider verschlingen die alle sehr viel Geld,

spricht: man muss sehen, was realisierbar ist. Wir werden auf jeden Fall mehr Energie in den Chillout-Bereich stecken. Ich persönlich habe auf allen LAN-Partys bisher bequeme Sitzmöbel im Chillout vermisst.

PL: Könnt ihr Euch vorstellen, dass im Vorlauf einer LAN-Party auch mal eine Liveband auftritt?

LaFFiniuM: Das Gros der Leute will zocken und würde sich dadurch gestört fühlen. Wenn man so etwas macht, müssen Disco und LAN-Party räumlich getrennt stattfinden. So wie beim »Beben 6« – epicentrum, wo direkt unter der Party ein Club ist, in dem Freitag und Samstag musikalisch die Post abgeht.

Choleric: Aber wenn ich tanzen will, dann gehe ich nicht zu einer LAN-Party ... Außerdem würde es auch rein platztechnisch in der Thüringenhalle nicht möglich sein.

PL: Wie sehen Eura weiteren Zukunftsppläne aus?

Choleric: Nachdem wir unseren Halbjahrestakt durch die Aufgabe des letzten September-Termins leider nicht einhalten konnten, wollen wir in Zukunft wieder regelmäßiger Große-Beben-Partys veranstalten. Mir schwebt ein Intervall von fünf bis sieben Monaten vor, in dem wir eine perfekte, bodenständige Party anbieten, bei der die Gäste wissen, was sie erwartet.

LaFFiniuM: Wir planen auch noch eine weitere »BEBENworld« zu machen. Also eine »DidSchool-LAN«, auf der nur Klassiker wie



Auf einer Auftragsrunde konnten sich alle Teilnehmer verewigen.

OW, Q2, Unreal, C&C2, Duke3D, Doom2, NFS2E gespielt werden und nicht immer nur die gleichen »hippon« Spiele.

PL: Wie ist denn die letzte »BEBENworld« abgelaufen?

LaFFiniuM: Die letzte BEBENworld war eine »QuakeWorld-Only-LAN«. Wir haben versucht, so viele aktive Clans wie möglich einzuladen. Und es waren auch etliche vor Ort und wir hatten eine Menge Spaß!

PL: Was meint ihr, wie werden das fünfzehnte »Große Beben«, »Planet-Insomnia 25« oder »DarkBreed 10« ablaufen?

Choleric: Wenn man die momentane Entwicklung so beobachtet, dann wird es wohl immer größere Partys geben, die immer mehr an Event-Charakter gewinnen. Ob dann noch die alten Namen von heute dabei sind oder ob wir alle verdrängt wurden, hängt letztendlich wohl von uns selbst ab.

LaFFiniuM: Die großen Partys werden sich wohl ähnlich wie große Messen etablieren. Es wird es denn schon im Voraus einen Jahreskalender geben. Kleinere Partys werden aber nicht verschwinden. Sie sind für uns wie ein großes Familientreffen, bei dem wir Orgas (grinst) auch mal zum Zocken kommen! (Andrea Wessel/jrma)

Party-Homepage: <http://beben.lanparty.de>



Mässig Preise gab es beim »Großen Beben 2« zu gewinnen.

MODSEREIEN

Spiele stehen und fallen mit Ihren MOD(ifikationen). Was wäre etwa so mancher Ego-Shooter ohne diese Modifikationen? Nur eine Internetgemeinde, die fröhlich mit Editor und eigener Skriptsprache an Erweiterungen werkelt, sorgt für erhöhte Halbwertszeiten.

Ohne diese landen Titel schneller in der Ablage »P«, als ein Marketingbüttel »Budgetpreis« buchstabieren kann. Um Ihnen einen Überblick zu verschaffen, warum auch »Quake 3« noch über Jahre im Gespräch bleiben wird, hier eine Auswahl interessanter MODs in alphabetischer Reihenfolge.

QUAKE 3

AKIMBO

Das Prinzip von »Akimbo« ist schneller beschrieben als die Story eines 3D-Shooters. Das soll etwas heißen. Der Gag an diesem MOD beschränkt sich nämlich auf die Tatsache, dass der Spieler zwei Waffen gleichzeitig führen kann. »Na klasse«, werden nun manche Leser denken, »da sind ja die Memoiren des Melitta-Mannes spannend«. Weit gefehlt! Da beide Wummen völlig unabhängig voneinander ausgesucht und eingesetzt werden dürfen, hat das Ganze durchaus seinen Reiz. Wer wollte nicht schon immer den Gegner mit dem Raketenwerfer in die Luft sprengen, um im direkten Anschluss den Flughund mit gezieltem Railgunschuss zu fritieren? Wem weitere Waffenkombinationsmöglichkeiten vorschweben, kann diese mit



Zwei Waffen pro Charakter – nicht mehr, nicht weniger: Akimbo setzt auf geringen Aufwand bei maximalem Effekt.

Hilfe der auf www.planetquake.com/vw/akimbo/ befindlichen Dateien sofort ausprobieren.

ALLIANCE CTF



Alliance ist CTF auf der absoluten Höhe.

»Alliance CTF« peppt die normale Capture-the-flag-Variante gehörig auf. Neben verbesserter Optik, etwa beim Erreichen der Flagge, gibt es beispielsweise eine Anzeige für den Aufenthaltsort der Teamkollegen. In der Combat-CTF-Variante starten Sie darüber hinaus mit einem voll bestückten Waffenarsenal, so dass sich ein müßiges Absuchen des Levels erübrigt. Generell finden sich Runen wie Haste, Regeneration, Damage und Resistance, welche allerdings recht ausgewogen gerieten. Letztendlich sind es die hervorragenden Karten und Modelle, die dieses MOD auf jeden Fall zum Download prädestinieren. Und zwar unter:

www.planetquake.com/alliance/

NUR EIN MOD AUF CD?

KEINE BANGE!

Oftemal haben wir uns zu Gunsten von Demos, Videos und Patches dazu entschieden, nur eine Modifikation auf die CD-ROM zu packen. Aber keine Angst, das werden wir auf einer der nächsten CDs nachholen. Außerdem stehen alle Adressen bei den jeweiligen Artikeln dabei – und diese MODs sind ja nicht sehr groß.

ART OF WAR

Die unter www.planetquake.com/artofwar/ zu erhaltene »Kriegskunst« ist eine nette Kombination aus verschiedenen Spielkonzepten, von Capture the flag bis zu Team Fortress. Drei unterschiedliche Gruppierungen, die »Imperial Guard«, die »Hand of Dark« und der »Blood Clan« stehen sich in einem ewig währenden Konflikt gegenüber. Konkret sieht dies so aus: Jeder Spieler startet als schlichter Arbeiter. Mit gesammeltem Gold errichtet er eine heimatische Basis, welche es erlaubt, immer mächtigere Kollegen hervorzubringen – von Clan zu Clan untercheiden sich diese Einheiten natürlich.

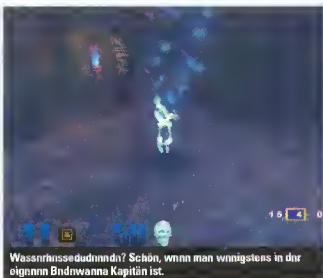


Der Megier teleportiert gerade seine Teamkameraden ins feindliche Lager.

Beginnen die Imperiellen mit einfachen Bauern, gesellen sich als nächstes Soldaten hinzu, welche Verteidigungskristalle zur Basisverteidigung verstreuen dürfen. Einen Platz weiter oben in der Hackordnung rangiert der Barbar. Dieser zeichnet sich durch robustere Gesundheit und Abwehrmechanismen gegen Magie aus. Harnach folgen Magier und Erzmagier, die mit Raketenwerfer und Railgun hervorragende Angreifer abgeben. Ähnlich darf man sich die Arbeitsteilung auch in den Gruppen Hand of Dark und Blood Clan vorstellen.

AQUALUNG

Das Michael-Groß-MDD für Fortgeschrittene ist da: www.planetquake.com/logistix/. »Aqualung« spielt komplett unter Wasser und das bedeutet eine Bewegungsfreiheit von 360 Grad, wie man sie noch vom Klassiker »Descent« kennt. Das Dampeln durch die trüben Tiefen bietet neben neuen Fragemöglichkeiten logischerweise auch neue Gefahren. Denn Feinde können nun wirklich von allen Seiten das Feuer eröffnen. Eine schwere Paranoia stellt bei diesem MDD also nicht unbedingt einen Nachteil dar. Wie heißt es so schön: Nur weil du an Verfolgungswahn leidest, heißt das nicht, dass sie nicht wirklich hinter dir her sind. Aqualung bietet weder neue Waffen noch neue Level, es wird auf das Standard-Repertoire zurückgegriffen. Nur dass eben die Karten jetzt im Mosambik-Look



Was nimmst du mit? Schön, wenn man wenigstens in der eigenen Bindungswanne Kapitän ist.

daherkommen. Jeder, der die alte Version im »Zero Gravity Mode« gespielt hat, kann sich das Gefühl vorstellen. Aus gegebenem Anlass daher hier auch schöne Grüße an Resi Kleinhirn (geneigte Stammleser mögen sich ihrer erinnern).

CRATEDM3

Besuchen Sie www.planetquake.com/juz/ nicht nur, um das hervorragende »CratedM3« herunterzuladen. Es findet sich dort auch ein höchst bizarres (und überaus lesenswertes) ICD-Log zwischen dem Autor Juz und einer nicht näher identifizierten Person aus dem Nahen Osten. Aber zurück zum Thema: Wer Freude an abgedrehten Ideen hat, kommt an CratedM3 nicht vorbei. Dann hier herrscht die Truhe. Wohl von Terry Pratchetts »Luggage« inspiriert, geht es zwar wie üblich darum, so viele Gegner wie eben möglich unschädlich zu machen, nur dass alle Spieler als Kisten getarnt sind. Sie haben richtig gehört: In einem Areal, wo sich ein Stahlkasten neben dem anderen stapelt, dösen auch die Kontrahenten als rechteckige Klumpwesen durch die Gegend. Wer sich hinter einem Berg Kisten versteckt, geht das Risiko ein, dass eine dieser nur ein lauernder



Ja wo lauern sie denn? Blau Pfeil markiert die Gegner. Alles andere sind echte Kisten.

Gegner und er selbst damit so gut wie gefragt ist. Glücklicherweise gibt es ein Power-up, welches hinterhältige Camper durch blaue Pfeile von unbeweglicher Level-Ausstattung unterscheidet.



Es brennt, es muckt und quulmt, wenn das nicht exzessiv »Made-meat« ist.

in einem Verhältnis, wie Mutter Theresas Totentanz zu Harald Hühnkes 70. Geburtstag. Wer Taktik und Strategie als Teil eines 3D-Shooters sieht, ist hier völlig fehl am Platz. Wem es nun darum geht, möglichst viele Gegner mit in den Untergang zu reißen, wird nach Excessive keine Steigerung mehr finden.

FREEZE TAG

Das bereits bekannte »Freeze Tag« ist auch für den dritten Teil erhältlich. Und zwar unter www.planetquake.com/freeze/.

Dabei handelt es sich um eine Abart von »Jailbreak«. Der Unterschied ist folgender: Ertlagte Feinde enden nicht im gegnerischen Gefängnis, sondern erstarren zu Eis. Sobald eine komplette Gruppe in Biofrost-Ötzis verwandelt wurde, hat die feindliche Seite gewonnen. Wer allerdings einem unterkühlten Kameraden drei Sekunden Körperwärme spendet, bringt ihn zurück ins Spiel. Die daraus resultierenden Strategien liegen auf der Hand. So können etwa raffinierte Naturen Duaker-Am-Stiel als Köder für noch bewegliche Kampfanen nutzen. Größter Unterschied zu Jailbreak dürfte sein, dass eine Möglichkeit fehlt, alle Duake-Stäbchen mit einem Mal wiederzubeleben. Ein einziger, hervorragender Spieler kann somit nicht die ganze Truppe vor der ewigen Verdammnis bewahren. Daher handelt es sich bei Freeze Tag endlich um ein MDD, das Teamplayern tatsächlich einen echten Vorteil verschafft.



Eingeschlissen in ertliche Kälte, wenn das mal kein Niemandsproblem gibt.

GRIDIRON

Wer schon immer die Regeln für American Football als zu kompliziert empfunden, aber trotzdem Spaß an der als Sport getarnten Keilerei hat, könnte Freundschaft mit »Gridiron« schließen. Hier geht es schlicht und einfach darum, mit der eigenen Mannschaft ein rundes Schweinsleder in die gegnerische Zone zu schleppen, um dort einen Touchdown zu erzielen oder mit Field Goals Punkte zu sammeln. Die andere Seite versucht verständlicherweise, dies zu verhindern. Abhängig vom eingestellten Serververlag ist nach einem Intercept Ende der Fahnenstange oder es besteht die Möglichkeit für die Kontrahenten, mit dem heruntergefallenen Ball selbst zu punkten. Entgegen der Realität nutzen Sie hierzu jedoch nicht nur Muskelschmalz sondern Raketenwerfer, Railguns und ähnliches Zubehör. So erhält der abgedroschene Spruch »Sport ist Mord« endlich wieder Sinn. Insgesamt bietet das MDD zwölf verschiedene Level zur Zelebrierung der Abart der amerikanischen Lieblingsportart Nummer 1. Zu finden ist das Game unter www.planetquake.com/gridiron/.



Nicht allen Fußballplätzen erstrahlen über grünem Rasen.

MODSEREIEN

Bild: www.planetquake.com



Back to the roots: Nur mit einer Railgun bewaffnet geht es gegen den Rest der Welt.

Spieler als Client sich auf Instagib-Servern einloggen. Wer selbst auf seinem Rechner Partien verwalten möchte, bekommt die passende Software unter www.planetquake.com/instagib/.

INSTAGIB

Der Weg zum Erfolg ist ein steiniger. Kein guter Quaker ohne Railgun-Skill. Zum Training eignet sich nichts besser als »Instagib«, denn hier wird jeder der Kombattanten auf eine einzige Waffe beschränkt: die Railgun. Gegenstände und Power-ups gibt es nicht. Somit gerät jede Partie Instagib zu einem Wettbewerb in Sachen Treffsicherheit und Augenschärfe. Wem es gelingt, bei diesem Turnier den akkuraten Umgang mit seiner Maus zu erlernen, wird auch beim »normalen« Spielbetrieb übermäßig gut abschneiden. Der Vorteil des Ganzen: ohne umständliche Patches können sich

POWERPILLZ

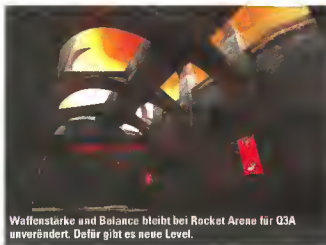
Pillen können lebensgefährlich sein. Nebenwirkungen wie Schwindel und Übelkeit gibt es vorliegend zwar nicht, dafür aber akute Anfälle von Bleivergiftung und »Rakete im Gedärm«. Noch eine Besonderheit: Letzteres gilt nur für den, der sie nicht nimmt. Wie so was kommt? Ganz einfach. Es treffen zwei Teams aufeinander und dasjenige, welches ein per Zufall im Level auftauchendes Pillen-Power-up findet, erhält die volle Waffenausstattung. Den Gegnern verleiht die Medikamentabstinenz Siebenmeilenstiefel, Handschuhe und ein kleines MG. Mit diesem kärglichen Rüstzeug versuchen sie nun zu überleben, bis die Gegner in den Besitz einer der »Powerpillz« gelangen. Um den gejagten Spielern noch einen kleinen Vorsprung zu verpassen, können diese einen so genannten Kamikaze-Modus aktivieren. Dann explodieren sie nach fünf Sekunden und reißen nahe stehende Gegner mit in den Untergang. Das an »Hunter and hunted« erinnernde Spektakel lässt sich unter www.planetquake.com/azdev/ beziehen.



Spiel nicht mit den pillenfutternen Schmutzdelkindern!

ROCKET ARENA

»Rocket Arena« beschränkt sich wie früher im Großen und Ganzen darauf, den Spielern gleich zu Beginn alle Waffen zur Verfügung zu stellen und sie dann ohne weitere Items aufeinander loszulassen. Die Spiel-Modi zerfallen prinzipiell in Team vs. Team und One vs. One. Bei ersterem gibt es einmal die Möglichkeit, dass die Gruppen in Fragger und Gefragte eingeteilt werden. Das heißt, immer wenn ein Spieler stirbt, wandert er in das gefragte Team. Das geht solange weiter, bis auf der Killersseite nur noch ein Kombattant übrig bleibt. Dieser gewinnt die Runde. Weiterhin besteht die Möglichkeit, dass die Mannschaften sich nacheinander bekriegen.



Waffenstärke und Balance bleibt bei Rocket Arena für Q3A unverändert. Dafür gibt es neue Level.

Was bedeutet, dass sich der jeweilige Verlierer brav in die Warteschlange stellen muss, bis er wieder spielen darf. Zudem finden sich neue Karten von extrem hoher Qualität, wovon sich der geneigte Laser unter www.planetquake.com/servers/arena/ selbst überzeugen mag.



Rennen, nicht laufen! Bei Speedquake wird selbst Ben Johnson blass.

SPEEDQUAKE

Aufputschorgien im virtuellen Wunderland. Jetzt darf auch bei Quake gespritzt werden. Im MOD »Speedquake« flitzt alles im permanent beschleunigten Modus umher. Der Spieler darf das Tempo noch erhöhen, indem er sich herumliegende Spritzen in den Arm jubelt. Was neben dem Geschwindigkeitschub auch Auswirkungen auf den erlittenen Schaden hat. Der wird nämlich bis zum Ablauf des »Trips« halbiert. Hernach schlägt die Verletzung mit voller Wucht zu Buche, so dass eine Reise in die Welt des Rausches selbst in der virtuellen Realität tödlich enden kann. Außerdem errechnen sich die Scores abweichend vom Original. Denn auch hier kommt es auf Tempo an. Wer nämlich an einen Frag einen weiteren innerhalb von zwei Sekunden anschließen kann, quadriert jeweils die erhaltene Punktzahl. Fixes Fixtörten zählt sich also aus. Die digitale Renn- und Spritzerei finden Sie unter: www.planetquake.com/fbstudios/speedquake/

WEAPONS FACTORY

Das bekannte »Weapons Factory« ist nun auf www.captured.com/weaponsfactory/ für »Quake 3« erhältlich. Als eine id-Substitution für »Team Fortress« findet sich hier die Möglichkeit mit zwei Gruppen gegeneinander anzutreten, welche jeweils aus bis zu zehn verschiedenen Klassen bestehen. Als beispielsweise wären: der Sniper, der Cyborg, der Assassin, der Gunner oder auch der Engineer. Diese unterscheiden sich in Rüstung, Lebensenergie, Geschwindigkeit sowie den einzelnen Fähigkeiten. Ingenieure errichten etwa Geschütztürme, Scharfschützen ballern auch über größte Distanz Löcher in arglose Feinde, und Krankenschwestern heilen, was auf dem Schlachtfeld an Lebenssubstanz übrig bleibt. Weiterhin findet sich eine neue Palette Waffen, wie etwa Flammenwerfer, Napalm Leuchtbomben, Nahrungsgrenatens, Ballerorgien à la John Wayne mögen eine lustige Sache sein, funktionieren allerdings in Weapons Factory nur begrenzt. (vs)



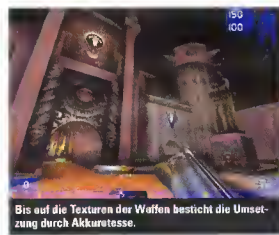
Weapons Factory ist eine Art Team Fortress für Quake 3.

UNREAL/UT-MODS

UT TREMOR

Sachen gibt's, die gibt's nicht. Zum Beispiel »Quake 3« für »Unreal Tournament«.

Unter www.planetquake.com/oz/tremor findet sich ein MOD, das den Spielfluss des id-Zocks mehr oder weniger akkurat auf Unreal überträgt. Sowohl das Aussehen und die Wirkungsweise der Waffen, die Level, Besonderheiten wie Jump-Pads als auch die Soundeffekte krepeln den Epic-Titel komplett um. Durch Veränderung der Luftkontrolle, Strafe/Rocket-Jumping, reduzierte Zufallswerte (etwa beim Raketenwerfer), Schodensfeedback und angepasstem Durchschalten des Arsenalen, versucht das Entwicklerteam eine möglichst



Bis auf die Texturen der Waffen besticht die Umsetzung durch Akkuratess.

hohe Authentizität herzustellen. Wie sinnvoll das Ganze für jemanden ist, der ohnehin beide Spiele auf dem Rechner hat, mag jeder selbst entscheiden.

Als kleine Überraschung für »Unreal only«-Netzwerkpartys, dürfte »Tremor« jedoch einen Download wert sein.

SIN2UT

Austauschbarkeit von 3D-Shootern die Zweite. Jetzt besteht die Möglichkeit auch »SIN« auf Unreal-Basis zu spielen. Neben der Einführung der Hauptcharaktere (Blade, Anne, J.C., Felix) und einem Bedientesten von Sintak) haben auch die Originalwaffen ihren Weg in die Umsetzung gefunden. Als da wären: die Concussion-Gun, die Magnum, die Sniper Rifle oder auch die Plasma-Wumme. Außerdem gibt es elf bekannte Level, wobei acht für Deathmatches und drei für CTF dienen. Erwähnenswert ist weiterhin, dass die aufzusammelnden Rüstungsgegenstände trefferzonenbezogen wirken. Ferner findet sich eine ganz erkleckliche Anzahl von Bonus-Items. Mit dem »Grappling Hook« erreichen Sie höher gelegene Areale, das »Biogenic Shield« gibt eine Minute Unverwundbarkeit, die umfangreiche Runensammlung unterstützt gleich diverse Pläsiere. Alle Sounds stammen direkt aus dem Original, so dass Fans sich durchaus heimisch fühlen dürften. Herunterladen können Sie das Ganze unter www.planetunreal.com/sin2ut.



Sollen denn Hiebe Sünde sein?

AIRFIGHT

Unreal verleiht Flügel. Zumindest mit der richtigen Erweiterung. Denn wie einst »Quake Rally« stellt auch »Airfight« ein komplett neues Konzept dar. Weg vom Ego-Shooter und hin zur Flugsimulation. Sie steigen ins Cockpit und beharren sich mit anderen Piloten. Eine »lerne in drei Tagen alle Keyboardfunktionen auswendig«-Simulation für Hardcorer-Segelflieger darf natürlich niemand erwarten. Die Dogfights präsentieren sich, wie bei der Unreal-Grundlage zu erwarten, sehr actionlastig. Weiterhin finden sich ein Capture-the-flag, ein Air Dominance- und ein Air-Assault-Spiel-Modus. Bot-Unterstützung hilft beim Training. Zurzeit ist dieses MOD noch weit davon entfernt, als bugfrei bezeichnet zu werden. Wer jedoch nicht bis zum nächsten Patch warten will, kann jetzt den Download starten. Und zwar unter: www.planetunreal.com/airfight.



Kann das wirklich Unreal sein? Es kenn!

UT HARVESTER

In »Quake« sammelte man gegnerische Rucksäcke, in »Diablo« Ohren, in »SIN« Nervenzusammenbrüche. Jetzt hält die Raffgier auch bei Unreal Tournament Einzug. In bester Predator-Manier versuchen die Teilnehmer an »Harvester« die Schädel gefallener Widersacher zu horten. Gespielt wird in zwei Teams. Nach jedem Frög erscheint am Punkt x der Kopf des erlegten Gegners. Nun gilt es während einer 30-Sekunden-Frist selbigen abzuholen. Erreicht ein Spieler den besagten Ort und es taucht der Schoß eines Feindes auf, darf er diesen bis zu einem so genannten »Dropoint« hinter sich her zerren. Dort wird die ganze Aktion mit Punkten belohnt. Sollte hingegen der Schädel eines Teammitglieds aus dem Generator springen, darf man diesen durch Berührung Punktzahl auf. Es geht also letztendlich darum, die beiden Lokalitäten wie auch den Weg zwischen ihnen vor gegnerischem Zugriff zu sichern. Außerdem natürlich so viele Kontrahenten über den Jordan zu schicken, wie eben möglich. Keine leichte Aufgabe, aber eine unterhaltende. Nachzuprüfen unter: www.gank.org/utharvester.

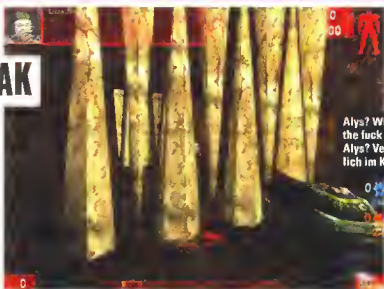


Wir machen den Weg frei.

MODSEREIEN UNREAL TOURNAMENT JAILBREAK

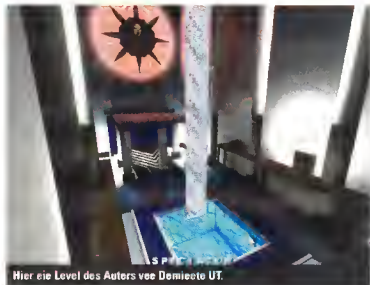
„Jailbreak“ dürfte wohl neben CTF eins der beliebtesten, spielübergreifenden MODs sein. Dabei ist auch hier das Grundprinzip nicht sonderlich kompliziert. Zwei Gruppen stehen einander gegenüber, stirbt eins der Mitglieder, wandert es in den feindlichen Knast. Aus diesem müssen ihn seine Kollegen wieder befreien. Sobald ein komplettes Team im Karzer schmort, steht eine lustige Exekution bevor und Punkte werden an die Hinter-

bliebenen verteilt. Somit geht es zwar primär um das Töten von Widersachern, jedoch bleibt immer die sekundäre Aufgabe, den eigenen Freunden aus dem Gefängnis zu helfen. In dieser Erweiterung finden Sie neben Bot-Unterstützung ein komfortables HUD, welches Ihnen anzeigt, wie viele Ihrer Kumpanen sich noch auf freiem Fuß befinden und wie viele schon bei Wasser und Brot schmoren. www.daliki.com/



UNREALFORTRESS

Das Team-Fortress-Prinzip ist immer das Gleiche. Zwei Gruppen von Spielern kämpfen gegeneinander, wobei die jeweiligen Mannschaften in verschiedene Klassen zerfallen. Da wäre der fixe Ranger – der die Aufklärung übernimmt, der Marksman mit seiner Scharfschützenfunktion, der Commando, das übliche Frontschwein, der achtfingrige Demolitionist, seines Zeichens Sprengstoffexperte, der Feldmediziner, der langsame Heavy Gunner, der Arsonist, mit Flammenwerfer und Co. ausgestattet, der Saboteur und der Armoureder. Die jeweiligen Objektlisten lesen sich ähnlich umfangreich. Von Geschütztürmen über Laserpointer hin zur Überwachungskamera gibt es mehr Schnickschnack, als sich der typische Unreal-er wünschen kann. Der eigentliche Spiel-Modus des Ganzen ist streng genommen Capture the flag. Allerdings reichen die klassenspezifischen Unterschiede durchaus, um eine eigenständige Atmosphäre zu erzeugen. Herunterzuladen ist „Unrealfortress“ unter: www.unrealfortress.com.



DOMINATE UT

Normalerweise funktionieren Domination-Erweiterungen wie folgt: Jedes Team versucht eine bestimmte Anzahl von vorgegebenen Punkten in jedem Level zu besetzen und zu halten. Dies macht sich in Form von Punkten bezahlt. Anders bei „Dominate UT“. Hier dient jede gesicherte Lokalität als Multiplikator für die Fragpunkte. Ein Team ohne Domination-Spot bekommt keine Score-Erhöhung für gewonnene Frags, während mit steigender Anzahl auch die Belohnung für jede Tötung wächst. Außerdem verteilt das Programm die oben genannten Dominationpunkte per Zufall. Das heißt, dass Sie als Areal jede x-beliebige Deathmatch-Karte verwenden dürfen. Ferner gleicht kaum eine Partie der anderen. Des Weiteren findet sich eine Bot-Unterstützung für durchaus qualifizierte computergesteuerte Mitspieler. Zu haben ist diese nette Variante unter: <http://downloads.kurtmayer.com>.



CAPTURE THE SUITCASE

Manch einem Zeitgenossen mag Capture the flag nicht hektisch genug sein. Dann sollte er vielleicht auf „Capture the suitcase“ umsteigen. Hier tickt in jedem Aktenkoffer eine Zeitbombe. Jedem Team bleibt somit nur eine Minute Zeit, um das gefährliche Paket von der feindlichen Basis in die Heimat zu transportieren.

Wer merkt, dass der Countdown zu schnell vorstatten geht, darf das explosive Bündel von sich schmeißen.

Das gibt zwar keine Punkte, kann aber unter Umständen Leben retten. Was in diesem MOD ein recht wichtiger Faktor sein dürfte, denn jedem Spieler bleibt pro Runde nur ein einziges Leben.

Leider lassen sich Partien nur auf den mitgelieferten Karten austragen. Von diesen existieren derzeit jedoch nur zwei – eigentlich ein bisschen wenig. Der ziemlich kurzweilige Spaß ist auf www.angelfire.com/games3/mobstersandhitmen/ zu erhalten.

MODSEREIEN

SLAVEMASTER

Es lebe die Sklaverei: »Slavemaster« verbindet die Spieler auf skurrile Weise. Wer einen Gegner vernichtet, bekommt diesen als Sklaven zugeteilt. Der kann nun nicht mehr von anderen getötet werden, aber auch selbst keine Waffen benutzen. Er führt solange ein Dasein als treuer Leibeigener, bis entweder sein Herr und Meister selbst dahinscheidet oder er diesem treu zugehört und somit seine Freiheit »verdient« hat. Letzteres geschieht, indem der Diener entweder flüchtig Power-ups für seinen Chef sammelt oder noch freie Spieler mit Hilfe eines »Souffleurs« markiert. Je nachdem, wie gut der Sklave seinen Pflichten nachkommt, startet er bei seiner Befreiung mit besserer oder schlechterer Ausrüstung. www.planetunreal.com/slavemaster/.



FRAG BALL

Zwei Teams, ein Rundleder und ein dickes Waffenarsenal. Wie die Geschichte von hieraus weitergeht, mag sich der geneigte Leser vorstellen können. Bei dieser Fußballart dreht es sich aber nicht nur darum, mit dem vorhandenen Schwebeball Punkte durch Touch-downs oder Fieldgoals zu erzielen. Auch das Vernichten von »normalen« Gegnern sowie den Ballträger erhöht das Punktekonto. Die Mannschaften können das Match durch zwei Zustände gewinnen: Entweder erreichen sie eine vorgegebene Höchstpunktzahl oder sie verfügen nach Ablauf der Spielzeit über die höheren Einzelscores. Zahlreiche Einstellungen wie Ballgewicht oder -größe lassen sich zu Spielbeginn in einem entsprechenden Menü verändern. Das Ganze bekommen Sie unter: <http://www.planetunreal.com/fragball/>.



WEAPONS FACTORY

»Weapons Factory« ist eine weitere Team-Fortress-Version für Unreal – portiert von Quake. Es gibt insgesamt zehn Klassen, die sich in zwei Gruppen beim Capture-the-flag gegenüberstehen. Die Einteilung entspricht dem Handelsüblichen. Der Recon als flinke Aufklärungseinheit, der Demoman als Sprengstoffexperte, der Marine als Standardkämpfer, der Geschütztürme errichtende Ingenieur oder der Field Medic, welcher gefallene Kameraden heilt. Zu den drei originären Karten gesellen sich die bekannten CTF-Level. Was Weapons Factory aber aus der breiten MOD-Masse herausstechen lässt: die hervorragende Umsetzung. Sämtliche Modelle bestehen durch ein makelloseres Äußeres. Wer ein Team Fortress für Unreal benötigt, sollte daher vielleicht zunächst unter www.planetunreal.com/weaponsfactory/ vorbeischaun.

ROCKET ARENA

»Rocket Arena« ähnelt sich auf allen »Systemen«. Zu Beginn stehen auch in der Unreal-Variante den Spielern gleich alle Waffen zur Verfügung. Dafür gibt es keinerlei Möglichkeiten, Items oder Ähnliches aufzusammeln. Die Spiel-Modi zerfallen prinzipiell in Team vs. Team und One vs. One. Sie fragen in jedem Fall, was das Zeug hält. Nach drei Runden wird ermittelt, welche Seite die meisten Punkte gesammelt hat. Danach kommen die bis dahin wartenden Teams an die Reihe. Es handelt sich insgesamt um ein Prinzip, das stark »back to the basics« führt und Können über das auswendig Lernen von Levels ansiedelt. Zudem findet sich eine große Anzahl neuer Karten, die von hoher Qualität sind. Davon mag sich jeder unter www.planetunreal.com/arena/index selbst überzeugen.



DIE HÖHLENWELT: DER ROMAN

Anno 1994 war es, als bei Software 2000 ein Adventure namens »Die Höhlenwelt-Saga: Der leuchtende Kristall« herauskam. Raumpilot Speedy McDoughan forschte dort seiner verschwundenen Freundin hinterher und entdeckte sie in der Höhlenwelt wieder, einem Planeten, in dessen riesigen Kavernen eine ganze Zivilisation lebte.

Die armen Höhlen-Menschen bestritten einen fast ausichtslosen Kampf gegen ihre mysteriösen Unterdrücker, die so genannten Drakonen, und Speedy ließ sich von seiner Horzame bezaubern, in den Kampf einzugreifen.

Harald Evers, Die Bruderschaft von Yoor, Heyne Fantasy 9127, 798 Seiten, 19,90 DM

Dieses Thema ließ Höhlenwelt-Designer Harald Evers nicht mehr los, und er begann Romane zu schreiben, die dort selbst spielen – allerdings etwa 1000 Jahre vor den Ereignissen des Adventures. Das erste Buch (»Die Bruderschaft von Yoor«) der zunächst als Trilogie angelegten Geschichte ist jüngst bei Heyne erschienen, die beiden Folgebände (»Leandras Schwur« und »Der dunkle Pakt«) sind demnächst zu erwarten.

Hauptperson der Story ist die Magie-Adeptin Leandra, welche zufällig über ein Komplott ungeheurer Tragweite stolpert; es gelingt ihr, die Vorsitzenden ihrer Gilde zu alarmieren. Him, und diese Altherrenmannschaft, fast alles breve Rauschgold-Weihnachtsmänner fortgeschrittenen Alters, soll nun den Kampf um die Rettung der Höhlenwelt aufnehmen? Na, da wird Leandra wohl ein Wörtchen mitzureden haben, zumal mehr in ihr steckt, als es auf den ersten Blick scheint.

Über die Geschichte der Folgebände befragt, verrät Autor Evers mit Verschwörermiene, dass etliche Wendungen zu erwarten sind. So wird Leandra ihre Welt verlassen müssen, und überhaupt erfährt die zunächst



Die Höhlenwelt als Spiel.

eng an klassische Gut/Böse-Fantasy angelehnte Geschichte tief gehende Transformationen. Schließlich, so Evers, werde man sich vergewissern, wo und wer denn nun der Oberschurke sei.

Wenn Sie auf der Suche nach weiteren Infos sind, so bietet sich die Website www.hoehlenwelt-saga.de an. Hier sind neben hübschen HW-Grafiken auch Vorschauen auf die kommenden Romane sowie ein gewaltiges Glossar versammelt – das allerdings mit Vorsicht genossen werden sollte, da es Spoiler enthält. Und wer, von nostalgischen Gefühlen überwältigt, mal wieder ein Textadventure probieren möchte, kann ein auf den Romanen basierendes Probespielchen kostenlos downloaden. (jn)

DUNGEONS & DRAGONS: DER FILM

Seltsamerweise gibt es nur wenige richtig gute Fantasy-Filme, und deshalb hofft der geneigte Cineast jedes Mal aufs Neue, wenn es heißt, dass ein weiterer Genrebeitrag auf dem Weg in die Kinos ist. Im Falle der besten bekannten Dungeons-&Dragons-Lizenz ist der 12. April der Tag der Wahrheit, zumindest hier zu Lande. Denn in Übersee läuft der Streifen schon eine ganze Weile.

Inhaltlich geht es im Wesentlichen um eine politisch korrekte Kaiserin, deren Thron in Gefahr ist, weil ein böser Magier die Dame stürzen möchte. Dazu braucht er einen speziellen Knüppel, mit dem sich die Drachen dirigieren lassen – einmal in dessen Besitz will er rundum die Welt zerschmettern. Die Helden des Films – eine Party ganz wie aus dem Fantasy-Bilderbuch – tun sich zusammen, um diesen Stab statt dessen in Sicherheit zu bringen. Was nun die Qualität angeht, so liegt der Gedanke nahe, mal einen Blick in die amerikanischen Medien zu werfen, denn immerhin wären ja durchaus bekannte Namen zu nennen. Jeremy Irons zum Beispiel, der hier den Oberbösewicht mimt.

Nichtsdestotrotz ist sich die offizielle Filmkritik drüben weitgehend einig: »Schlechtes Drehbuch, schwache Handlung, lausige Action«, fasst etwa CNN.com den Film zusammen und stellt gar die Frage nach dem schlechtesten Movie des Jahres. Die »Los Angeles Weekly« bezeichnet den Streifen als »billigen Star-Wars-Verschnitt«, die »New York Times« befindet gar, Dungeons-&Dragons sei so ähnlich wie ein Pokemon-Streifen, nur eben mit lebendigen Schauspielern, und das Zuschauer-Rating auf »Yahoo!



Hübsches Naustier, so ein Drache ...



Hoppe, hoffentlich gibt es hier niemals ein Erdbeben!

Movies« gibt nicht mehr als 2,8 von 5 Punkten her (selbst ein schnarchöder Langweiler wie »Alien Resurrection« bringt es da noch auf satte 3,7 Punkthchen).

Andererseits erheben sich gerade aus dem Kreis des D&D-Fandoms etliche Stimmen, die den Film in den Himmel loben. »Der beste Streifen, den ich je gesehen habes«, »äußerst eindrucksvoll« und ähnlich lauten viele Statements in den einschlägigen Foren. Dabei führen die Enthusiasten vor allem die Trickeffekte ins Feld, wie zum Beispiel eine längere Luftschlacht mit ganzen Horden von Drachen, die wie eine Szene aus »nem Film über den Ersten Weltkrieg aussehe. Tja, sieht ganz so aus, als ob wir Dungeons-&Dragons auf jeden Fall anschauen müssen – und sei es nur, um uns köstlich zu amüsieren. Denn »Plan 9 from Outer Space« war doch schließlich auch ein großartiger Spaß, oder etwa nicht? (jn)

TESTET PSM2 IM MINI- ABONNEMENT!

**3 Ausgaben
für nur
12 Mark.**

**PSM2 - Alles über
PS2 • PS1 • DVD
Das 100%
unabhängige Magazin**

Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an:

Abo-Service CSJ
Postfach 140220
80452 München
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138

PSM2 DEINE ABO-VORTEILE

- **PSM2** informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2** kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten zu Dir nach Hause
- **PSM2** und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis

BESTELL-COUPON

JA, ich möchte PSM2 kennenlernen. Bitte schick mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Kiehlstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift
Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

CPPT15



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Kiehlstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



STEFFIS MAILBOX

Warum fehlte auf der letzten Mitmachkarte ein Kästchen für das Lösungswort? Sind wir wirklich schwulenfeindlich? Was waren unsere Aprilscherze? Fragen über Fragen, die Antworten gibt es selbstverständlich hier!

■ AMIGA-KLASSIKER 1

Ich muss einfach einmal etwas loswerden: Ich bringe auf Eurer letzten Heft-CD hat mich fast umgehauen. Da tummelte sich doch tatsächlich ein Amiga-Emulator mitsamt Kick-ROM und absoluter Legalität zwischen den tollen Videos. Klasse!

Auch die Anleitung war wunderbar verständlich geschrieben – da ich früher rechte Probleme mit diesem Programm hatte, fand ich das echt wunderbar. Die gute alte Zeit war schlagartig wieder da. Vielen herzlichen Dank! (Mario Kühnel)

Hallo Mario, gern gesehen! Auch bei mir wurden da wieder Erinnerungen wech, an die Tage, als mein Kuschelbärchen ... mit dem Amiga gespielt hat!



Na, macht doch Spaß, so ein paar alte Amiga-Klassiker wieder hervorzuholen – wir machen's möglich!

■ AMIGA-KLASSIKER 2

Mal ganz ehrlich: Von mir aus könntet Ihr in Zukunft nur noch Amigaspiele als Vollversionen auf die CDs packen. Die sind nicht nur billig in der Lizenz, sie sind auch nicht so ungleubwürdig wie die Vollversionen von schlechten Spielen.

Ich hätte noch einige Amiga-Spiele, an die ich mich gerne erinnere: »FirePower«, »Thruster«, »Steel Empire« oder »Hybris«. Wäre klasse, wenn Ihr die auch mal neu veröffentlicht könntet. (Hanno Weber)

Anregung aufgenommen. Schauen wir doch mal, was wir in der Zukunft noch machen können. Aber: Ein paar schöne, aktuelle Vollversionen sind doch auch nicht schlecht – nicht jeder möchte in zehn Jahre alten Spielen schwelgen (auch wenn das sehr viel Spaß macht), sondern auch mal ein paar neuere Titel

zocken. Wie zum Beispiel »Rally Masters«, das es zwar in diese Ausgabe nicht mehr geschafft hat, wir aber der nächsten PC Player beilegen werden.

■ KEIN SECHSTER WING-COMMANDER-TEIL?

Was ist eigentlich mit »Wing Commander« passiert, wurde der sechste Teil etwa einfach gestrichen? Was ist mit den Schauspielern und vor allem der unvollständigen Story? Wer ist denn nun der große, unbekannte Feind, gegen den man in Teil 5 kämpft – will Origin seine Fans einfach im Stich lassen? (Herbert Kain)

Tja, wie das Leben nun mal spielt – Drigin hat die Arbeit an »Privateer 3«, »Ultima X« und »Wing Commander 6« eingestellt. WC 6 sollte von Andy Hollis gemacht werden, nachdem Chris Roberts und auch Rob Nakamoto Drigin verlassen hatten. Leider standen die Verkaufszahlen von »Prophecy« und die Downloads der »Secret Dps« nicht im richtigen Verhältnis zum Produktionsaufwand.

■ PC PLAYER IN DER ZUKUNFT ZU TEUER?

Hallo Internetmail-Großbaste Steffil! Ich lese die PC Player jetzt seit zwölf Jahren, und es ist an der Zeit, einige Beschwerden loszuwerden. Für €19,90 verlange ich mehr als läppische 4 EDs mit gerade mal 400 Demos! Warum legt Ihr Eurem Heft nicht endlich eine EVD bei, auf die locker das Zehnfache passt?

Außerdem finde ich es blöd, dass die Ausgabe vom Juli 2009 schon ein Jahr früher in den Regalen liegt. Und sagt jetzt nicht wieder, dass dies aus Aktualitätsgründen so sein müsste ...

PS: Herzlichen Glückwunsch, nur tausendsten, äh, hundertsten Ausgabe! (Markus Merz)

Keine Angst, wir legen in der August-Ausgabe dann noch ein paar aktuelle Kinofime bei! Und wegen



Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:

Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145b, 81671 München.

des Datums: Da hast Du Deine Zeitmachine falsch eingestellt, oder? Die Ausgabe Juli 2008 hatte mit der Zusatz-CD zu »Age of Empires 4« ein ganz anderes Cover!

PS: Vielen Dank!

■ GIBT'S WAS ZU MODSEN?

Vielen Dank für das MOD-Pack. Ich hätte nicht erwartet, dass diese Sache so schnell verwirklicht würde. Zudem sind die Maps auch sehr gut ausgewählt. (Veit Lenz)

Ne, soo langsam sind wir je nun auch nicht. Und bei der Auswahl der Karten: Bist Du von uns etwas anderes gewohnt? :)

■ SCHERZARTIKEL

Ich denke, dass ich Eure drei April-Scherz-Artikel gefunden habe. Auf Seite 31 den Bug-Programmierer »Donkey Kong« – ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass Spieleentwickler Leute anhören, die ihre guten Spiele durch Bugs schlechter machen. Das würde nur zu höheren Ausgaben führen, und das Spiel würde sich an seiner nicht so gut verkaufen.

Auf Seite 126 den Wetter-Simulator »Stormfront«. Allein die Bandbreite der Hardware-Anforderung ist schon verwunderlich: von 6 bis 600MHz. Wie wär's mit dem Fazit zu diesem Spiel: meteorologisch!

Auf Seite 197 den Brenner (oder besser Bräter) »Mettschdusche BSE Burn 8000«. Wäre eine interessante Idee! Gibi's den auch für Vegetarier? (Etienne Pudell)

Glückwunsch, Etienne, alle drei Aprilscherze gefunden! Absichtlich baut wohl kein Ent- ➔



IHR WEGWEISER DURCH DEN SPIELE- DSCHUNGE

PCPLAYER

- Knallharte Tests
- Brandheisse Exklusiv-Berichte
- Zwei fetzige CDs



- Sie erhalten die neue PC Player als einer der Ersten
- Jede Ausgabe kommt frei Haus
- 15% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80482 München

oder per Telefon 089-209 581 38
Fax 089-209 281 22 oder
E-Mail future@csj.de
bestellen.

HOLEN SIE SICH 3 AUSGABEN FÜR NUR 15 MARK

Schluss mit den Tagträumereien! Wir sagen Ihnen, welche Spiele Ihr hart verdientes Geld wert sind und welche besser im Sondermüll enden sollten. Testen Sie uns! Einfach den Coupon ausfüllen und der Briefträger bringt Ihnen die nächsten drei PC-Player-Ausgaben an die Tür. Also, worauf warten Sie noch?



Widerrufsrecht

Können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80482 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abonnement. Vorausgesetzt, dass ich innerhalb von zehn Tagen nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir höre, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für 100,00 Mark (pro Heft nur 8,40 Mark, anstatt 9,90 Mark, 12 Ausgaben pro Jahr). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80482 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: _____

CPPI5

PCPLAYER
www.pcplayer.de

Das Test-Magazin: klar ■ kritisch ■ kompetent

→wickler Bugs in seine Spiele ein – oder ... ? CD-Rohlinge in verschiedenen Geschmacksrichtungen werden wohl auch in Zukunft nicht erhältlich sein, ebenso wie Hightech-Wettersimulatoren.

■ PC PLAYER SCHULENFREIHEIT?

Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass ich Ihre Zeitschrift nicht mehr erwerben werde. Der Grund ist die erneute Darstellung der Figur »Lars Croft«. Ich habe bis heute nicht verstanden, wieso Heteros diese immer gleichen, stereotypen Darstellungen Schwuler solch ein Vergnügen bereitet. Ich bin wehrlich kein Freund der political correctness, aber solch eine beleidigende Darstellung von Schwulen kann und werde ich nicht länger hinnehmen. Ich weiß nicht, ob Sie – insbesondere Herr Nettelbeck als Darsteller – eine Vorstellung davon haben, dass dadurch Menschen in gemeinster Weise persönlich verletzt werden? Ganz zu schweigen davon, dass hier auch noch billige Klischees bedient und Vorurteile bestätigt werden.

Wenn Sie einen Rat annehmen würden: Lassen Sie die Tradition der Multimedia Leserbriefe sein und geben lieber mehr Patches, Cheats oder Dornos mit.

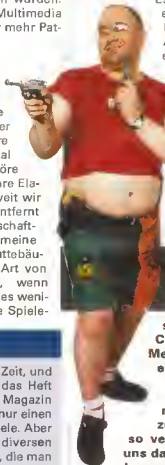
Und noch ein Wort zum Bewusstsein. Ich weiß, dass viele Heteros sich der Lebenserfahrung von Minderheiten wenig bewusst sind. Stellen Sie sich mal vor, man pöbelt Sie an oder schlägt Sie zusammen, weil Sie ihre Freundin lieben. Wenn ich das mal wieder in meinem Freundeskreis höre oder gar selbst erlebe und dazu Ihre Elaborete betrachte, weiß ich, wie weit wir von Zivilisation und Achtung entfernt sind. Ich spiele seit langem leidenschaftlich PC-Spiele aller Art, bewerte meine Gegner durchaus nicht mit Wutbäumen, und habe Spaß an aller Art von Splett (Fallout insbesondere, wenn unzensuriert). Bereits für Frauen gibt es wenige Identifikationsfiguren. Fast alle Spiele-



Virtuelle Eisenbahn am PC mit dem Microsoft Train Simulator

helden sind (in der Regel ziemlich uninteressant aussehende) Männer. Schwule und Lesben sind in der Spielwelt gänzlich inexistent.

Es gibt uns weder als Charaktereigenschaften im RPG, noch als Person in Faehrun (AD&D), Aventuren (D&A) oder anderswo. (Holger Schnepf)



Unser Jos und schwulenfeindlich? Also, wirklich...

Des letzte gleich zuerst: Eigenschaften in Rollenspielen haben immer irgandwalche Auswirkungen im Spiel. Welche Konsequenzen sollte denn ein schwuler Charakter tragen müssen, dafür, dass er schwul ist? Und einige unsarbar beliebtesten Spielehelden

sind weiblich, wie Fräulain Croft, Julie aus »Heavy Metal F.A.K.K. 2« oder April aus »The Longest Journey«.

Darüber hinaus geht es uns in unseren Sketchen nicht darum, Randgruppen zu diffamieren, wenn Sie es so verstehen sollten, dann tut uns das laid. Denn vielmehr wollen wir mit Figuren was atwa »Lars Croft« auf die immer pantrantere und absurde Total-Vermerkung von Computerspiel-Helden hinweisen. Außerdem nahmen wir uns selbst in den satirischen (I) Vidos ja auch nicht so ernst. Unser Martin zum Geispi nimmt es sehr gelassen hin, dass er immer den Dicken spielen muss – er posst nun mal in diese Rolle (kleiner Scherz, sorry, Martin!). Es ist ja weder böse gemeint noch sind unsere Multime die Leserbriefe (die übrige immer auf dem ersten Platz der Leserbriefstabskala stehen) hämisch oder verletzend.

■ STAHLRÖSSER AM PC

Es sollte im ersten Quartal eine Eisenbahn-Simulation für den PC herauskommen. Wie

soll die Simulation heißen und wann soll sie erscheinen? (Sasche Trost)

Du meinst bestimmt dann »Microsoft Train Simulator« (siehe auch Gamestock-Baricht auf Seite 48). Der wird voraussichtlich im Sommer in die Geschäfte kommen. Die Firma Auren arbeitet allerdings ebenfalls an einer Zug-Simulation unter dem Namen »Treinz«, die bald fertig sein dürfte.

■ ELFEN? ZWÖLFEN?

Kann es sein, dass Euch beim Kreuzworträt sel in der

Ausgabe 4/2001 ein kleiner Fehler unterlaufen ist? Ich weiß nicht, ob das bei allen Heften so ist, aber bei mir fehlt unten im Lösungswort das zwölfte Kästchen, das im Rätsel vor kommt! (Sebastian Wenzel)

Hehe, uups, äh, sorry. Ja, das hätten zwölf Kästchen sein sollen, das Lösungswort hieß »Magisches Erz«.

■ PC PLAYER GOES TO HOLLYWOOD?

Hallo Player-Team!

Ich lese schon seit anno dazumal die PC Player, aber seit den guten alten Tagen mit Schneider und Lenhardt habe ich mich nicht mehr so plattgelegt: Die Multimedia-Leserbriefe dieser Ausgabe waren zum Brüllen, jedes Mal wenn Atze Schladowski dem armen Professor körperliche Gewalt androhte, lag ich auf dem Boden. Meiner Meinung nach, Ihr solltet nun endlich Euren eigenen Kinofilm herausbringen, findet Ihr nicht? (P. Crisan)

Na, na, nicht übermächtig werden, sonst platzen meine Jungs hier noch vor Selbstvertrauen! Wir warten natürlich immer auf gute Angebote – wenn Roland Jämmerlich mal einen neuen Film macht, sind wir gern dabei. Wir haben euch schon tolle Drabbücher zu »Titanic 2« ...

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden: Unsere Anschrift im Internet ist

mailbus@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell antworten können. Beim Abrufen von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

LINUX-SPIELE

Ich lese die PC Player seit langer Zeit, und habe hier zum Beispiel gerade das Heft 8/97 in Händen. Mir gefällt Euer Magazin sehr gut, und ich habe eigentlich nur einen Kritikpunkt. Bitte testet Linux-Spiele. Aber nicht diejenigen, die man auf diversen Webseiten findet, sondern solche, die man auch kaufen kann. Es würde schon eine Seite im Heft reichen; je mehr Spiele-Zeitschriften das machen, desto mehr werden sich Hersteller dazu entschließen, Spiele für Linux zu produzieren. Die meisten Leute wissen sicher nur nicht, ob und welche Spiele es für Linux gibt. (Hens-Patar Schädler)

Wir schreiben normalerweise in die News, wann Spiele für Linux herauskommen. Leider nimmt diese Zahl auch schon wieder ab, so dass wir keinen Radaktionsrechner nur dafür abstellen können. Deher werden wir wohl auch in Zukunft keine eigene Test-Rubrik einrichten können – sorry!

VORSCHAU

PC PLAYER
6/2001
 ERSCHEINT AM
2. MAI*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

AUCH IM MAI... MEHR TESTS ALS ZWEI!

Sie haben tatsächlich richtig gelesen: Im Wonnemonat des Lächelns und der ausschlagenden Bäume werden wir uns wieder mit allen Zähnen und Klauen auf vorbeifliegende

Software stürzen, die daraus resultierenden Löcher und Kratzer mit Uhu flicken und innerpostwendend vorrücken, was die Kandidaten denn wohl so taugen. Apropos Kandidaten: Ein ganzer heißer Tipp ist da das bereits in der Previewfassung hervorragend spielbare **Der Clou 2**, aber auch **I-War 2**, **Die Völker 2**, das **Star Trek: Voyager Add-on**, **Fly! 2**, **Summoner**, **Kohan** oder **Need for Speed: Motor City Online** sollten mit etwas Glück auf unsere Schreibtische purzeln.

Wo wir gerade beim Theme Online sind: Als besonderen Leckerbissen erwarten wir die Testversion von **Anarchy Online**. Es sei denn, bei Funcom bricht kurz vor Schluss doch noch die Anarchie aus. Außerdem besuchen wir die Larian-Studios in Belgien und lassen uns dort den neuesten Stand ihres jetzt mit **Divine Divinity** etwas seltsam betitelten Rollenspiels erläutern. Beim Jupiter!



CEBIT 2001 ODYSSEE IN HANNOVER

Ob nun lebendig oder doch als Zombie, unser Jochen hat keine andere Wahl, als die diesjährige CEBIT mit seiner Anwesenheit zu beehren. Schon deshalb nicht, weil er als Leichtgewichternsweise die geringsten Übernachtungskosten verursacht. Also: Sämtliche neuen Festplatten, CD-Afterburner und Prozessorkühlschränke der Saison, frisch präsentiert und appetitlich zubereitet! Mampf!



WENN SIE WIEDERKOMMEN... MONITORE UND RALLY MASTERS

Diesen Monat wurden wir wirklich messenhaft von unverhofften Krankheitsfällen und anderen Zauberkraften gebeutelt - was leider dazu führte, dass zwei unserer Ankündigungen (nämlich die Vollversion »Rally Masters« und der Test der 19-Zoll-Monitore) unter den Tisch fallen mussten. Aber versprochen ist versprochen, deshalb wird beides umgehend in der nächsten Ausgabe nachgeholt, sobald wir die Folgen von Quarantäne und Notschlechtungen überwunden haben. Mmmmmuuuh!



FINALE

SCREENSHOT-HITPARADE

Sind es kleine Fehler im Programm oder versteckte Features? Aus drei besonders merkwürdigen Merkwürdigkeiten haben wir diese Mini-Hitparade gestrickt. Dank an unsere tüchtigen Leser.



Platz 1: Leser David, sein Nachname wird auf ewig ein Geheimnis bleiben, attackierte in »Gothic« den Tempel zu Beginn des Spiels, was ihm nicht gut bekam. Nach seinem Ableben und erfolgreichem Neustart waren es schon drei Tempel, dann sechs, dann viele. Exponentiale Vermehrung dank eines gesicherten Spielstands bringt den ersten Platz und die Erkenntnis, dass das Bevölkerungsproblem auch am PC noch nicht gelöst ist.

Platz 2: Axel Schäfer aus Konstanz sah in »No one lives forever« nicht nur Kugeln, sondern gleich ganze Gewehre fliegen. Dabei hatte er vorher nur zwei Flaschen Wodka getrunken, eine optische Täuschung war von daher nicht möglich. Platz 2 an Axel, seine fliegende Kalaschnikow und sein ungetrübtes Reaktionsvermögen.



Platz 3: Stefan, noch so ein nachnamensloses Individuum, wunderte sich auf diesem Bild nicht über die zwei Stöcke, die dieser Herr in »World Championship Snooker« schwingt, sondern über die Durchlässigkeit der roten Kugel am Ende der Stöcke. Der Stoß soll dennoch sehr gut geworden sein.



PROMINENTEN-QUIZ

ACHTUNG, LIEBE LESER, DIE RATESTUNDE NAHT!
WER IST DIESER HERR?



a) Rudolf Scharping nach seinem Sturz vom Fahrrad kurz vor der Tour de France 1999. Scharping hielt sich daraufhin für Eric Clapton, stürmte die Bühne des Volksparkstadions, sprengte dort das Konzert der gerade anwesenden Rolling Stones und legte eine heiße Nummer aufs Parkett. 80 000 Zuschauer feierten ihn orgelstisch.

b) Eric Clapton bei seinem »XL« ist schick«-Konzert 1998. Von den wohlmeinenden Zuschauerinnen, die am Tag noch an einer Dessous-Show für Übergewichtige teilgenommen hatten, wurde Clapton im Konzertverlauf mit reizvollen Stoffen beworfen. Doch wehe: Das Konzert musste nach einer halben Stunde abgebrochen werden, da Old Slowhand nicht mehr zu sehen war.

c) Warren Spector mit seiner Band »Wasted Youth« letzte Woche im Madison Square Garden. Von einem Talentsucher wurde Spector unmittelbar danach exklusiv unter Vertrag genommen und soll in den nächsten vier Jahren ebenso viele Alben herausbringen. Seine aktuellen Spiel-Projekte »Deus Ex 2« und »Dark Project 3« müssen leider eingestellt werden. (uh)

Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen: Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?

Online-Spiele – an ihnen kommt man, sofern man den Entwicklern glauben schenken mag, nicht mehr vorbei. Welche große deutsche Institution hat die Zeichen der Zeit erkannt und wird in Kürze, obwohl branchenfremd, ebenfalls ein Online-Spiel veröffentlichen?

a) Die Deutsche Telekom. Mit dem lustigen Börsenspiel: »Wie wird ich Millionär? Ron Sommer hilft«, selbstverständlich in Echtgeld, erleben Sie Dramatik und Lebensnähe, die ihrsgleichen sucht. Bei Problemen für Sie als der Hotline: Menfred Krug. b) Der Deutsche Bundestag. Der Spieler erhält hier die Möglichkeit, live im Bundestagsdebatten einzugreifen. Obszöne Pfiffe oder Störrufe bei Reden des politischen Gegners sind noch des geringsten Mittels. Für die Charakterentwicklung ungemein förderlich. c) Die Deutsche Bank. Sie verwalten den Zweistellen-Streichungsplan des Konzerns und erhalten Einblick in das geheime Papier: »So vergaule ich Kleinkunden schnell und effektiv.« Für jeweils 1000 Kündigungen vergrößerter Anleger erhalten Sie ein Extralob des Vorstands.

IM TESTLABOR

Peter Schoepe arbeitet intensiv in unserem Forschungslabor für baby-kompatible PC-Player-Hefte. Sein Auftrag: Unsere Zeitschrift soll nicht nur Lesegenuss vermitteln, sondern anschließend auch als Baby-Decke genutzt werden können. Peters Testobjekt, »Kind Nummer 3«, fühlte sich unter der wärmenden PC Player pudelwohl. Wir überlegen nun noch, eine einschläfernde Lösung namens »Elterntrost« auf die Seiten zu träufeln, die ruhige Nächte garantieren soll. Cheftester Schoepe sieht allerdings Probleme bei der Vereinbarung der Ziele Elterntrost und Lesevergnügen.



Auch ohne die Elterntrost-Lösung war Testkind Nummer 3 vom PC-Player-Heft als Dackel schier begeistert.

WIKI-MS-SPIELDOSE



»Und gegen Ihre spielbedingten Störungen verschreibe ich Ihnen eine neue Grafikkarte.«

ELSA ISDN – Alles, was du willst!



MicroLink™ ISDN 4U

Für nur 499,- DM*

Plug & Play & Fun



ELSA MicroLink ISDN 4U

Das macht einfach Spaß. Jeder mit jedem.

Mit dem ISDN-Adapter **MicroLink ISDN 4U** können alle dank integriertem Netzwerk-Hub miteinander Multiplayer-Games spielen, Spaß haben und gemeinsam auf Drucker, Scanner, CD-Brenner und Festplatten zugreifen. Über einen einzigen Anschluss können bis zu vier User gleichzeitig mit ISDN-Highspeed ins Internet.

ELSA MicroLink ISDN 4U. Einfach Plug & Play & Fun.



ELSA ISDN-Produkte sind ausgezeichnet!
Das ELSA MicroLink ISDN 4U9
wurde Produkt des Jahres bei der
Leserwahl der Zeitschrift connect.

www.elsa.de

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.



Modems ISDN Adapters Networking Videoconferencing Graphics Boards Multimedia Accessories Software Monitors

ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5112 · Faxline +49-(0)241-606-5192

TRAPICO



Der Diktator-Simulator



**T
POP
P**
PopTop Software

GODGAMES
Electronic Entertainment

Jetzt überall im Handel

**PC
CD
ROM**

www.tap2.de

**T
P**
TRAPICO